

číslo 6 ■ červen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

recenze
návod
tipy & triky
novinky
poster

HRA MĚSÍCE

Battle
Isle 2

preview

Ravenloft



macintosh
na hraní?

recenze

ufo
Rally

návod

Dark Sun

LABYRINTH OF TIME

HRÁT JE LEPŠÍ NEŽ JEN PŘIHLÍŽET



20 NEJVĚTŠÍCH ZÁKAZNÍKŮ ITO NA SEGA:

- | | | |
|--|--|---|
| 1) HOSL KOMFORT
Sokolovská 131, Praha 5
Barvířská 24, Trutnov
Braunerovo nám. 204, Litomyšl | 11) KOTVA
Nám. republiky 8, Praha 4 | 17) SUNEKA
Smidkeho 1753, Praha 4 |
| 2) K - MART, OD MAJ
Národní třída 26, Praha 1 | 12) HI-SHOP
Běhounská 10, Brno | 18) AVT LIBEREC
Frýdlantská 3, Liberec 1 |
| 3) K - MART, BRNO
Dornych 4, Brno | 13) ELEKTRO PLUS
Kutnohorská 43, Kolín | 19) ZERO
gen. Svobody 52, Šumperk |
| 4) ELCENT
Železná 12, Liberec | 14) DIAMANT
Václavské nám. 3, Praha 1 | 20) H + H ELEKTRO
Smetanova 41, Litvínov |
| 5) PROTECHNIC
V šipce 10, Plzeň | 15) VOČÁSEK ALOIS
Obránců míru 1263, Kladno | |
| 6) MERCURIA PREGO
Vinohradská 8, Praha 2
Starostránská 48, Praha 10
Hlavní ul. 2459, Praha 4
Masarykova 250, Milevsko
Hejdukova 99, Písek
Krkonoská 16, Vrchlabí
Mostní 37, Kolín
Mendlovo nám. 1, Brno
Soběslavská 2399, Tábor | 16) SINCO PHOTO
Klapkova 3, Praha 8 | |
| 7) SOCHOR
Hráského 2231, Praha 4
Lazarská 6, Praha 1
Letenské nám. 6, Praha 7
Senovážné nám. 5, České Budějovice | | |
| 8) MILOŠ TYL
Lidická 14, Jablonec nad Nisou | | |
| 9) KRONE
Václavské nám. 21, Praha 1 | | |
| 10) STENZL
Karlovo nám. 18, Třebíč
Nádražní 15, Praha 5
Kolářova 22, Znojmo
Horní nám. 4, Olomouc
Komenského 17, Jihlava
Nám. republiky, Plzeň
Třída Míru 58, Pardubice
Žilkova 38, Brno | | |

SEGA

ITO CS s. r. o.

**U Prašné brány 3
110 PRAHA 1**

**PHONE: + 42 (0) 2 - 232 16 67
+ 42 (0) 2 - 232 18 08
+ 42 (0) 2 - 2421 3444
FAX: + 42 (0) 2 - 231 82 31**

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
MAXIM, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Maxim Krušina (MADMAX)
Martin Dvořák (UVULA)

Externí přispěvatelé:
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulíř (PETER LEE)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Tomáš Vápeník (TV)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERV)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
your ARillery
SPOL. S R.O.

Sazba-lito:
Maxim

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL TISK, Praha

Distribuce:
MAXIM, s.r.o.
tel.: 0601/207 564

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísla zdarma). Objednává se
zaplacením složenky typu C na
adresu: POZOR ZMĚNA!
SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Reditelstvím pošt
Praha: č. j. NP 3/94
ISSN 1210-7522



OVERLORD



MACINTOSH NA HRANÍ? - SHANGHAI



UFO



HARRIER JUMP JET



THE COMPANIONS OF XANTH



ARIEL - THE LITTLE MERMAID

rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
novinky	6
preview: Ultima VIII	7
Overlord	8
Ravenloft	9
Evasive Action	10
Jak to vidí ...	11
Macintosh na hraní	30
čtenářská soutěž	32
pařanský zákysník	50
povídka	51
hardware: Víte už co je to Gravis	52
3 DO	53
Atari: Jaguar	54
Cybermorph	54
techbox	55
zločin a trest: Právo ve světě počítačů	62
dopisy čtenářů	64
kultura	66

recenze

hra měsíce: Battle Isle II	12
UFO Enemy Unknown	14
In Extremis	16
Pinball Fantasies	18
Turrican 3	19
Rally	20
Captive 2	22
Hero Quest 2 - The Legacy of Sorasil	23
Harrier Jump Jet	24
Apocalypse	25
Aquaventura	26
Arcade Pool	26
Diggers	26
Theatre of Death	26
Globdule	28
Innocent Until Caught	28
Second Samurai	28
Tetris Pro	28

poster

F 14 Fleet Defender	34 - 35
---------------------	---------

návody

Labyrinth of Time	37
Dark Sun	38
Companions of Xanth	42
Police Quest IV - Open Season	44
Dragonsphere	46
Indiana Jones IV	48

sega - recenze

Sonic 3	56
Wimbledon	57
Robocop 3	58
Addams Family	58
Arriel - The Little Mermaid	59
Castlevania	60
Menacer	61

3

12

34

37

56



1	BATTLE ISLE II	BLUE BYTE	PC
2	UFO	MICROPROSE	PC
3	APOCALYPSE	VIRGIN	AMIGA
4	ARENA	BETHESDA	PC
5	RAVENLOFT	SSI	PC
6	HERO QUEST II	GREMLIN	AMIGA
7	ADDAMS FAMILY	FLYING EDGE	GAME GEAR
8	SONIC 3	SEGA	SEGA
9	ULTIMA VIII	ORIGIN	PC
10	BEEATH A STEEL SKY	VIRGIN	PC



1	TFX	OCEAN
2	GABRIEL KNIGHT	SIERRA-ON-LINE
3	SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
4	DOOM	ID SOFTWARE
5	FRONTIER	KONAMI
6	GOBLINS III	COCTEL
7	QUEST FOR GLORY IV	SIERRA-ON-LINE
8	CIVILIZATION	MICROPROSE
9	SEAL TEAM	ELECTRONIC ARTS
10	INNOCENT UNTIL CAUGHT	PSYGNOSIS



1	THE SETTLERS	BLUE BYTE
2	ALIEN BREED 2	TEAM 17
3	GOBLINS 3	COCTEL VISION
4	CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE
5	APOCALYPSE	VIRGIN
6	WALKER	PSYGNOSIS
7	HIRED GUNS	PSYGNOSIS
8	ISHAR 2	SILMARILLS
9	CIVILIZATION	MICROPROSE
10	OVER DRIVE	TEAM 17

hitparada

SEGA master system

- 1 MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- 2 SONIC THE HEDGEHOG 2
- 3 SUPER MONACO GP
- 4 INDIANA JONES
- 5 MICKEY MOUSE 2
- 6 SONIC CHAOS
- 7 DONALD DUCK LUCKY TIME
- 8 PRINCE OF PERSIA
- 9 TAZ-MANIA
- 10 AFTER BURNER

mega drive

- 1 ALADDIN
- 2 NHL HOCKEY
- 3 WIMBLEDON TENNIS 4
- 4 MICKEY AND DONALD
- 5 JURASSIC PARK
- 6 FERRARI F1/GD PRIX
- 7 ALTERED BEAST
- 8 ECCO THE DOLPHIN
- 9 SUBMARINE ATTACK
- 10 SUPER LEAGUE

nintendo

- | | | |
|----|------------------|-----------------|
| 1 | SUPER MARIO KART | NINTENDO |
| 2 | STREET FIGHTER 2 | CAPCOM |
| 3 | WING COMMANDER | ORIGIN |
| 4 | BOB | ELECTRONIC ARTS |
| 5 | JURASSIC PARK | OCEAN |
| 6 | CYBERNATOR | KONAMI |
| 7 | ALIEN 3 | ACCLAIM |
| 8 | STAR FOX | NINTENDO |
| 9 | MORTAL KOMBAT | VIRGIN |
| 10 | PILOTWINGS | NINTENDO |

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přísluší v našem časopise tabulka hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou pochopitelné - srozumitelnost, přehlednost, srovnání, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předešli trapným nedorozuměním, problémům a nesrozumitelnostem, rozebereme si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasné a přehledné pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score 50%

Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Vysvětlíme si teď, co znamenají jednotlivé položky. Kolonkou Žánr myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nej-různějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odlišné, a proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolonky. I přes takovou

vou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech. Vybírali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejzářnější.

Žánr:
FANTASY/POHÁDKA
SCI-FI
VÁLEČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
WESTERN
SPORT
Styl:
DUNGEON
SIMULÁTOR
BOJOVÁ
STRÍLEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
DUNGEON MASTER
ELITE
CAMPAIGN
ROBOCOP
ELVIRA
PREHISTORIC
MAUPITI ISLAND
FREDDY PHARKAS
SENSIBLE SOCCER

EYE OF THE BEHOLDER
FALCON
STREET FIGHTER II
PROJECT-X
TETRIS
POWERMONGER
MONKEY ISLAND
NITRO

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezoufejte - výjimka potvrzuje pravidlo. Parametr „Počítač“ znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat. Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto:

Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v Lexikonu počítačového hráče ve SCORE č.3, jednak na následujících řádkách.

ORIGINALITA - tato položka vystihuje, jak je hra originální, neotřelá, nová a přínosná pro hráčskou obec.

ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hratelnost a hlavně atmosféra, tedy sladění stylu hry s jejím žánrem

GRAFIKA - grafika a kvalita animace

ZVUK - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.

No a pokud jde o výsledné procento, tedy vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Vaše Redakce

magazin počítačových her

score

novinky

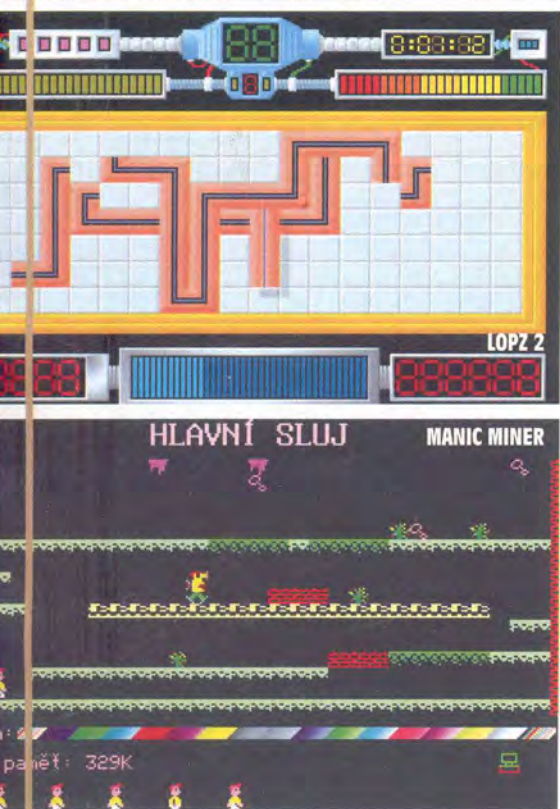
LOPZ 1

Freeman™

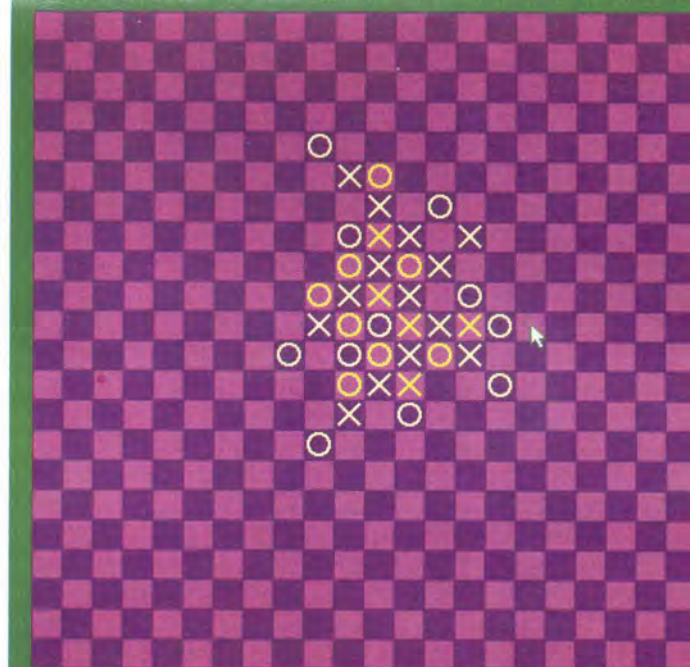
presents LOOPZ game
preliminary version
exclusively made for

score

magazin počítačových her



Tentokrát jsme novinky připravili pouze na jednu stránku, protože takové velikány jako Ultima VIII nebo Ravenloft spořádaly naše chtivé harddisky těsně před uzávěrkou. Ale abychom nechodili okolo horké kaše, musím se přiznat, že zas tolik toho nového není. Jak jsem slíbil v minulém čísle, začal jsem se věnovat také české „lidové tvořivosti“ a vyhrabal jsem (hlavně přes modem) některé v Čechách vznikající programky. Na prvním místě se zmíním o demu, nad kterým oči přecházel. Byl to připravovaný dungeon ve stylu Elvíry jménem **Dragon Tales** na nějž softwarový dům Mindscape najal francouzský tým Cryo, který má za sebou bomby jako Mega Race, KGB nebo Supremacy. Pracuje se na něm již skoro rok a má vyjít na CD-čku koncem května, disketová verze se připravuje až na vánoce. 3D renderované obrazy vypadají neskutečně a animace nezůstává pozadu. Už si začínáme zvykat, takže nás neudivuje, že jde o horor, jen abychom se u něj nemuseli zase ironicky usmívat jako tomu bylo např. u QUEST FOR GLORY IV. Už to tak vypadá, že CD-čka se stanou hlavním herním médiem. Zatím jsme sice ještě pořád neviděli nic mimořádného, tedy kromě hry tohoto měsíce, ale brzy se snad dočkáme. Electronic Arts se chystají vydat vylepšenou verzi Shadowcastera, CD-čkový Syndikát, který bude stejný jako disketový, ale bude v něm obsažen data disk American Revolt a také výjde CD Space Hulk s devíti extra misemi. Další CD předělávky zahrnují známé tituly jako Star Trek Judgement Rites, Sim Ant, a Castles II. Vypadá to, jako by se firmy snažily protlačit tento formát za každou cenu, faktem je, že předělávky jako takové ke zvýšení poptávky nestačí, bude asi třeba něco nového. Poslední CD titul, o kte-



Gomoku

Info

Konec

Uvula

POČÍTAČ

00:00:40

HRÁČ

00:01:25

15. 12 x 11, 12 x 7
16. 12 x 6, 10 x 11
17. 9 x 12, 13 x 8
18. 14 x 7, 11 x 6
19. 10 x 5, 15 x 8
20.

GOMOKU



REACH 1

rém se tento měsíc zmíním je pokus Broderbundu o adventuru typu Labyrinth of Time. Oba jejich princové z Persie byli bombou, takže pokud se **Myst** podaří, bude o zábavu postaráno. Jeho autoři, bratři Millerové nejsou úplnými začátečníky na poli adventur, mají za sebou Macintoshácké hry **Manhole** a **Cosmo Osmo**. Surrealistický **Myst** bude zaměřen na starší hráče. Podoba s Labyrintem of Time bude spočívat v prolínání fantastických světů, formou nalezených deníků vám bude vyprávěn příběh mága Atruse, který zaklel své dva syny do kouzelných knih, protože jeden z nich ho zradil. Vy musíte vypátrat, který z nich byl zrádce a osvobodit nevinného ze zajetí.

Z předělávek na PC je na spadnutí **Chaos Engine**, **Hired Guns** a **Soccer Kid**. Team 17 se po dobře předělaném **Superfrogu** snaží dobýt MS-DOS dalším z řady kulečnicků **Arcade Pool**. Úžasné vypadají obrázky z **Isharu III** od Silmarils. Pokořený dáblský kouzelník Shandar z druhého dílu se snaží vrátit mezi živé převtělením se do posledního černého draka Wohrataxe. Vaše party se musí vrátit v čase a zabránit rituálu převtělení. Bude možné donahrát vycvičené charakterky z minulých dílů. Jako obvykle budou hrát velkou roli vztahy mezi lidmi ve vaší skupině, takže vyberete-li si dva nenávidivce, vzniknou nepřijemné roztržky a vaši lidé se můžou pobít mezi sebou! Cyberdreams se pokouší překonat známé KGB projektem **Red Hell**. Bude to klasická adventura situovaná do fiktivního světa, který byl po druhé světové válce celý obsazen Rusy. V roli staršího člena vojenské rozvědky budete v tomto sci-fi odhalovat vládní machinace ve snaze zachránit život svého syna. Velmi očekávaná stolní hra **Dark Legions** od US Goldu, o které jsem se blíže zmínil minule byla přenesena a také jejich očekávaná střílečka **Delta V** vyvíjená Bethesdaou stále není k vidění. Co se simulátorů týče, mánie trochu opadá, pouze Sublogic vydává simulaci Cessny jménem **Flight Light**, kde má být důraz kladen výhradně na realnost letu. Ze strategií SSI stále kuit **Great Naval Battles II - Guadalcanal**, půjde o známé bitvy z války mezi Japonci a Američany. Budete mít k dispozici přes sto druhů lodí a dvacet typů letadel. Další právě vycházející strategie je **Airforce Commander** na PC od Impressions a **Merchant Prince** od Mirage. Minulý měsíc jsem se zmíňoval o skvěle vypadajícím RPG **Forgotten Castle** od amerických Twin Dolphin. Dozvěděli jsme se, že se toto seskupení programá-



REACH 2

torů po finančních problémech rozpadlo a rozdělaná hra nebyla zakoupena žádnou jinou firmou, o jednu novinku máme tedy méně. Domark oznámil, že Singletonova krondorovská adventura **Lords of Midnight: The Citadel** se nachází již v posledním stadiu vývoje. Crystal Dynamics podal více informací o strategii **The Horde**, která vypadá jako mix **Populous** a **Powermonger**. Cílem bude ubránit vesnici před hordami dobyvatelů. Budete stavět zdi, přikopávat různé pasti, pomocí kterých možná přejíždíte všechny nájezdy. Každá vítězná obrana bude něco stát - spálenou chýší, zabitou dívku. Musíte opět vše rychle vymyslet a postavit. Pak ale přijde horda větší. Isometricky viděná krajina bude ozvučena hlasem Kirka Camerona a hudba má sestávat z „dávivých skřeků pohlcovaného masa“.

Na třetím výročí od vydání prvních **Lemmings** Psygnosis oficiálně ohlásili, že se brzy dočkáme **Lemmings III** a CDčkových **3D Lemmings**. O co přesně půjde a kdy tyto hry vyjdou nebylo řečeno. V souvislosti s velkými reklamami na sex CDčka jako **Girls of Vivid**, **Girlfriend** nebo **Legend of the Kamasutra** vydala evropská softwarová organizace ELSPA předběžný systém hodnocení od kolika let je ta která hra přístupná. Kategorie od 10ti, 15ti a 18ti let prodejny můžou akceptovat, ale nemusí. Je dobré, že byl učiněn tento krok, protože trochu oddálil angažování státního aparátu do herní oblasti, které by určitě skončilo bezhlavým omezováním a zákazy, jak tomu je například u filmových restrikcí. Nakonec, jak jsem slíbil, malý pohled na české dění. Nejlepší hratelné demo přišlo od Freeman software, šlo o logickou hru **Loopz**, která nám připomínala sofistikovanější skládání potrubí, které se kdysi hodně hrálo na Sinclairu pod názvem **Pipes**. Uvula se snažil a vytvořil simulátor piškvorek nesoucí hrdý název **Gomoku**. Vůbec se nám nepodařilo ho porazit. Po modemových cestách nám byl poslán předělaný **Manic Miner** ze Sinclairu, který vzbudil silné emoce, když jsme vzpomínali na staré dobré časy.

Již minule jsem se zmíňoval o textové adventuře **Tajemství opičího kláštera** a o **Světákově Bobovi**, o kterých nemáme žádné další zprávy. Jak vidíte, něco už se u nás začíná dávat dohromady. Poslejte všechna demička i hotové verze malých i velkých programků, které vám leží na stole a nikdo o nich neví, o všem bez rozdílu budeme informovat.

ANDREW

Ultima

**Osmé pokračování
Ultimy je od prvního
dílu na míle vzdálené,
zbyl v Britannice vůbec
nějaký padouch,
kterého Avatar nezabil?**



Vylez, rybo, nebo tě rozplácnu palčátem!



Děti se zamkly ve škole a jsou podivně zelené, Avatar to leze vyzkoumat



Kde jsem si, sakra, nechal ten kartáček na zuby?

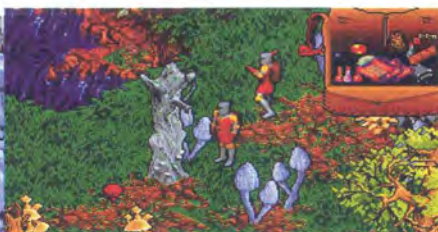
A je tu další. Jestě mám v dobré paměti nemastnou neslanou sedmičku a její druhou část Serpent Isle a už mám na harddisku osmé pokračování jménem Pagan. V preview musím být nestranný, takže nemůžu prohlásit, jestli je dobrá, ale fakt je, že vypadá lépe. Příšerný 2D-3D pohled na minulé díly byl nahrazen úplným 3D zobrazením, velmi podobným akčním scénám z Lilit Divla. Amigáci by si mohli Ultimu VIII představit jako podstatně vylepšeného Heimdalla. Podle oficiálního prohlášení Originu by Pagan měl být podstatně menší do rozlohy nežli jeho předchůdci, důraz byl kladen hlavně na příběh a na animaci postav.

Vypadá to, že příběh i Avatarovy úkoly budou velmi zamotané. Hrdina je svým nesmrtelným protivníkem Guardianem přenesen do cizího světa jménem Pagan. Kdysi si jeho obyvatelé nazývaní Zealané v klidu uctívali své bohy počitů, podobně jako staří Římané měli bohyni lásky, strachu, atd. Pak ale do jejich snů vstoupil Guardian a našeptával jim varování před přicházejícím Destroyerem. Lidé si ze strachu našli nové bohy - titány ohně, vody, vzduchu a země, aby s jejich pomocí Destroyera zničili. Přišel den konfrontace a válka bohů s Destroyerem neznala konce. Svět jako takový byl téměř zničen, z kontinentů zůstaly pouze ostrovy a hrstka přeživších si dále vyznává čtyři titány. Z neznámých důvodů vás Guardian do tohoto světa přenesl. Časem se dozvíte, že na to, abyste tento svět mohli opustit, potřebujete získat moc nad všemi titány. Každý titán má v ostrovních říši své skupiny vyznavačů. Okolo boha ohně Pyrose se shromáždili kouzelníci, bohyně moře Hydros uctívají pokolení Tempestů a obyvatelé pobřeží. Bůh vzduchu Stratos přitáhl mnoho léčitelů a Lithos, vládce země komunikuje s Necromancery, vyznavači smrti. Legendy hrají v zemi Pagan velkou úlohu a s nejednou z nich se budete muset seznámit, popřípadě vypořádat. Dostat se na zoubek všem titánům přes jejich vrchní vyznavače asi nebude nic lehkého.

Zvuky jsou super, ale za tučný příplatek je

možno si přikoupit donahrávající Speech Pack, který hra ozvučí ještě lépe. Vám i mně je určitě jasné, že, stejně jako u Privateera, se jedná o bezohledný podraz na zákazníky. Autoři se přeci musí snažit ozvučit hru co nejlépe již v původní verzi, proč bychom si něco museli dokupovat? Doufejme, že si časem nebudeme muset platit třeba extra SVGA nástavby nebo lepší animaci. Když už mluvíme o animaci, musím říct, že je skvělá. Postavička má podle autorů 1500 frameů pohybu a to je bezmála nevidaný případ. Avatar se hýbe jako v animovaném filmu, skáče, běhá, leze, bojuje a plíží se jako živý. I když je Pagan opravdu menší nežli jeho předchůdci, je stále dosti velkým na to, aby se člověk ztratil. Zatím jsem nenarazil na žádný systém mapování, možná později, ale ze zkušenosti se staršími Ultimami vím, že mapy se Origin také snažil prodávat jako extra publikace. Ovládání a kouzlení vypadá trochu složitě. Různé rychlým a různě situovaným tukáním myši Avatara ovládáte. Souboje jsou také poměrně obtížné, srazit obyčejného zombíka k zemi je pěkný kumšt. Ultima VIII je už náročnější i na hardware, to že vypadá tak hezky něco stojí. Na 486ce DX běhá jakž takž, plynulý pohyb jsem docílil jen na své 66-ce a to jen díky tomu, že jsem měl přes 2 mega paměti ve smartdrivu, takže se obrazy nemusely donahrávat z harddisku. Hra zabere téměř 40 MB a velmi dlouho se instaluje. Velkým zpomalením je bohužel ukládání a nahrávání pozic, při kterém si trochu počkáte. Ten, kdo na to ale má trpělivost i hardware a rozběhá Pagan se vším všudy, tj. s kompletními zvuky, rychlým scrollem a animací, ten si užije výsad „vysoké“ pařby. To, že takových lidí je u nás po skrovnu, Origin příliš nezajímá a je to tak správně, jedině tak se vývoj popostrčí o kousek dopředu. V recenzi v příštím čísle se dozvíte všechny detaily, pro a proti o tomto mohutném a dlouho očekávaném projektu. S kompletní verzí se chystáme tuze zabojovat, pořádně ji prosmejčit a potom vám naservírovat řešení i s mapami. Takže příště.

ANDREW



Rozdvojení osobnosti nebo amorfní lupič?



Šílené detaily - kouzelník se dokonce odráží v zrcadle.

PREVIEW OVERLORD



**Dne 6.6.1944
započala rozsáhlá
a dlouho
připravovaná
invaze
spojeneckých vojsk
na pobřeží
Normandie.
Operace Overlord
byla úspěšná
a 6.červen toho
roku vešel do
historie jako
DEN-D...**

K dnešnímu dni, pro připomenutí skoro 50 let od spojenecké invaze do Evropy, je velice pravděpodobné, že někdo z vás zná firmu Virgin. Někteří z těch, kteří firmu Virgin znají si ještě možná vzpomene na jejich výborný letový simulátor REACH FOR THE SKIES, který nás zavedl do oblač nad Evropu sužovanou druhou světovou válkou. A mezi těmi z vás, kteří jednak znají Virgin a zároveň si vzpomene na onen simulátor se možná najde hrstka takových lidí, kteří si vzpomene, že simulátor REACH FOR THE SKIES má na svědomí skupina ROWAN SOFTWARE, tvořící pod patronací Virgin. Tak těm, kteří spadají do této skupiny slavnostně sdělujeme, že hru OVERLORD má na svědomí stejný tým. A těm ostatním to ostatně sdělujeme taky... Tak a je to venku. Nový letový simulátor zasazený do prostředí války spojeneckých vojsk proti fašistickému Německu přiletí na naše monitory co nevidět a bude se opravdu na co dívat. Mimochodem, je to možná k nevíře, ale OVERLORD, bude jednou z mála her, která se námět invaze zavývá odděleně. Ovšem, v obrovské spoustě letových simulátorů jsou boje

FROM GRASS ROOTS BANDIT AT 10 O'CLOCK, RANGE 100 MILES



nad Normandií v létě 1944 zahrnutý, ale jen jako výběrové scénáře či části hry. OVERLORD bude čistá a koncentrovaná invaze. No ovšem, nezapomněli jsme na příšernou hru D-DAY, která vystihovala invazi na různých bojištích. Ano, takže D-DAY byla první hra ale OVERLORDu nesahala ani po špičku za nehty u nohou... Takže OVERLORD. Jestli čekáte, že OVERLORD bude klasický letový simulátor se spoustou letadel, plněním náročných misí, vzdušnými souboji, útoky na pozemní cíle, ochrany spojeneckých konvojů i podporu invazních akcí na pevnině, čekáte správně. OVERLORD bude vypadat přesně tak. Potom si ovšem položte otázku, jestli to stojí za to, tedy jestli bude i po technické stránce dostačující. Hm, bude. Těm škarohlídům, kteří se ještě nepodívali na okolní obrázky připomínáme, že obrázky (ty obdélníčky všude okolo) jsou právě ze hry OVERLORD. A pokud vás nezaujímá pak vezměte, že finální verze bude pracovat i v rozlišení SVGA. Tak co vy na to? Jsme skálopevně přesvědčeni o tom, že OVERLORD bude dobrá a kvalitní hra. Ovšem ne pro ty z vás, kteří nemají rádi letové simulátory. Odpůrci firmy Virgin asi také nebudou touto hrou potěšeni a zarputilí příznivci fašistického Německa asi taky ne, protože spojenecká invaze byla úspěšná. OVERLORD bude dobrá hra. Díky svému naprosto perfektnímu technickému provedení nás autenticky zavede do toho slunného léta roku 1944, ve kterém se nad Kanálem La Manche a v Normandii rozhodovalo o osudu Evropy i nás všech. Nemáte chuť spojeneckým pilotům na Spitfirech trochu pomoci v jejich nelehkém boji?

ICE



Ravenloft

PREVIEW

Score
gazin počítačových her

Každý má pochopitelně spoustu předmětů roztrášených v bedničkách a v pytlících, dokonce i klíče jsou na kroužku...



„Za podpory dělnické třídy budeme bojovat za světlejší budoucnost, kde si budou všichni rovni (leďa tak na prkně - red.)“



Doom nasadil kvalitu 3D obazů hodně vysoko, ale vypadá to, že ji Ravenloft přeskočí.

Gotická hrůza, trojrozměrný dungeon ve vyšším rozlišení nežli samotný Doom, to má něco do sebe.

Ano, nespleti jsem se. I když se tomu těžko věří, Ravenloft hra stylu Ultimy Underworld, která ply-nule běží ve vyšším rozlišení („tall-res“), přičemž herní plocha není zúžena na 10x8 cm jak tomu je např. v Iron Helixu, ale zabírá téměř celou obrazovku. I když se jedná pouze o předběžnou verzi, hra vypadá skvěle. Má velmi poutavý a složitý příběh, který konečně vypa-dá vážněji než ostatní rádoby-poku-sy o horror. Jako hrdinští služebníci Lorda Dehlta jste posláni pronásle-dovat zloděje, jež ukradli magický amulet. V momentě kdy zloděje přemůžete a amulet mu vezmete jste neznámou silou přeneseni do krušné země obklopené hustou jedovatou mlhou. Okolí věvodí ohromný zámek Ravenloft, v jehož nejhlubších kryptách sídlí dáblský



Riká se, že smrtky se mají mlátit tupými zbraněmi, aby se lépe roztřískly, tyhle to už ale mají za sebou.

vampir hrabě Stroth Von Zarovich. Kromě jediné zbi-dačené vesnice Borovia není jiného rozumného sídla na tomto koussu zubožené země. Při cestách se houpají vyhnílé mrtvolky nesoucí jednoznačné slogany typu „Neupolechl Strotha“. Stroth vládne železnou rukou a je také zlodějem amuletu, pomocí kterého chce porazit vládce sousední země, liche Azalima. V zemi Borovia prožijete velké dobrodružství, navštívíte hřbitov, mausoleum, zapomenutý chrám, čarovné lesy, podzemní jeskyně a spoustu dalších turistických atrakcí. Nakonec se vydáte na samotný zámek Ravenloft, abyste porazili hraběte Van Strotha. Příběh je opět vestavěn do slovanského prostředí, kromě Borovie narazíte i na další jména jako Sergei a Tatjana. Evidentně slovanské mýty frčí - nejdřív Quest for Glory IV a teď Ravenloft, škoda že si je neumíme zpracovat a použít sami... Na začátku hry si v klasickém stylu Advanced Dungeons and Dragons vyberete dvě postavy a bez dalších okolků se akce rozejde. Ovládání je přiměřeně jednoduché, v podstatě se příliš neliší od Beholderů



Duch mrtvého Strothova bratra je stejný fešák jako i všechny ostatní NPC postavy.

I, II a III. Ravenloft je vlastně nepřímým pokračováním série Beholderů, autoři se prostě rozhodli předělat celý systém hry do 3D. Idea, boj a hádanky však zůstávají velmi podobné. Je trochu matoucí vidět všechny operace týkající se kouzel typu Memorize a Pray v programu Doomovského ražení, ale časem si zvyknete a vše vám připadne normální. Efekty světla a stínu jsou sice jakés takés, ale s Arénou se zatím nemohou srovnávat. Dobře udělané vypadají kouzla, které již dobře známe z minulých produktů SSI - Fireball, Detect magic, Negative plan protection... Hra je prokládána efektními SVGA sekvencemi. Vaším úkolem není pouze pobíhat, mačkat tlačítka a sbírat, co se dá, ale budete muset povádět i složitější úkony, např. obětovat Měsíční semínka v noci v čarovném kruhu kamenů, abyste otevřeli bránu do jiného světa, apod. Nechybí rozsáhlé matoucí úrovně alá Black Crypt se spoustou velmi různorodých tlačítek, prů-chozích stěn, teleportů, otáčecí, atd. Ravenloft se skvěle mapuje, mapy si můžete v textové formě uklá-dat a tisknout. Na mapách se nezobrazují tajné stěny

Duše tohoto pátera byla ještě před chvílí zaklétá v magickém zrcadle, připadám si jako Reanimátor.

a tlačítka, což je super, protože si užijete hodiny při hledání. Hudba je obzvláště znát na lepších zvukových ktrách jako je Gravis. Ponurá melodie slyšené ve stereu spolu s vytím vlků, chrčením mrt-vých a dalšími klasickými skřeky vyvolávají pravé mrazení v zádech. Na koho nebudou zvuky působit, může si sednout zády k ledniče a bude ho mrazit taky. Nejsilnější stránkou hry je pravděpodobně zápletka, která je po částech vypra-vována lidmi, jež potkáte a starými listinami, které najdete poházené na dně hlubokých dungeonů. Vše je až neuvěřitelně rychlé (tedy pokud máte alespoň 486 DX a výše). Ukládání i nahrávání pozic, přístup k interiérum, na který se v jinak skvělé Aréně čekalo trochu déle je zde téměř okamžitý. Ravenloft je určen spíše pro křeče-nější ADD hráče, kteří už mají pár Beholderů a spol. za sebou. Víc už vám ale prozrazovat nebudu, jistě jste pochopili, že je na co se těšit, takže si počkejte na úplné a detailní rozebrání Ravenloftu v recenzi v příštím čísle.

ANDREW



Evasive Action

Nebojte, potěším vás. Na mém redakčním stole se sešly hned dvě demonstrační disky se simulátory letadel. Jedna je nazvána jednoduše 1942 a jde o válčení Američanů s Japonci v Tichomoří. To ale není, to, o čem chci (ha, no tohle snad vypadá, jako by u nás v redakci vládl princip dobrovolnosti či snad dokonce svoboda projevu! Ne, žádné „chci“ ale MUSIM - red.) psát. Evasive Action je vlastně historicko - přítomnostně - budoucnostní simulátor. (to je super slovo, to asi není ani v nových pravidlech jazyka českého). Můžete si volit totiž letadlo z doby, která vaši nátuře a chuti nejvíce odpovídá. Začíná se někdy v době první světové války, pak přijdou na řadu letadla války druhé, po té rok 1993 a nakonec rok 2013. Co v té budoucnosti bude létat, zatím netuším, protože k dispozici na demu je jen rok 1993. Kdo a koho chce sestřelit, asi neuhodně jen naprostý analfabet. Pochopitelně, že americký letoun typu F-114 honí nějakého MIGa. Další pokračování je podle mého naprosto stejné jako u všech simulátorů, které jsem v životě kdy viděl, spustil asi na jednu jedinou minutu a pak rychle smazal. Sedíte v kokpitu letadla, před vámi je spousta obrazovek, které svítí, blikají, ukazují rychlost, cíl, pohonné hmoty, zbraně, jejich kalibr i množství nábojů, pravděpodobně i teplotu vody v Andrewově vaně (tedy když se jednou za tři měsíce koupe -

Nemáte dost svých leteckých, ponorkových, lodních či jiných simulátorů? Pořád ještě máte pocit, jako někteří členové redakce, že je to létání, cvičení ve vzduchu, ve vodě, nad vodou i pod vodou málo?



ICE), protože některé budíky mi jiný smysl nedávají. Na radarovém obraze sledujete a hledáte nepřitele, po dostatečně dlouhé a nudné době letu je doženete, zaměříte, zacílíte, sestřelíte a hrdě a pyšně se vracíte domů. Pod vámi je nepřehledná kvalitně znázorněná krajina, za to moře a obloha jsou graficky perfektní: jsou prostě modré. Ani grafika samotného letounu není nijak zvláštní, a pokud jste v kokpitu, no zelené budíky, červeně blikající světélka na obrazovce radaru, tak to už tady všechno bylo (chce snad někdo mít v kokpitu trampolínu, pouliční osvětlení nebo sbírku motýlů? Jsou věci, kde se nový a inovativní přístup prostě neuplatní a jednou z nich je i kokpit letadla - ICE). Ovládání je možné myší i klávesnicí, klávesnice je přece jen pro různé tyto letové změny pohodl-



nější. Doporučuji ovšem použít buď manuál, nebo si napsat nějaký ten tahák, protože pamatovat si všechny klávesy použitelné pro ovládání palubních funkcí je nadlidská práce. Ani zvukově tenhle simulátor nad ostatními, které už znám nevyniká. Vrch či hučí motor, vybuchují střely, jinak nic moc. Je možné, že v definitivní verzi bude zvuk vylepšen, je i možné, že ostatní mise, myslím tím minulost či budoucnost budou lepší, zajímavější, napínavější a já nevím jak ještě -ejší, ale kdybych měl hodnotit a rozhodovat se o koupi podle demodiskety, utekl bych rozhodně velmi daleko od všech doporučovatelů podobných záležitostí. Rozhodně bude s definitivním úsudkem nutno počkat na kompletní simulátor, který se velmi brzy objeví na našem trhu, teprve pak asi v kompletní recenzi budou moci znalci všech těch cvi-

čebních programů prohlásit, zda jde jen o další mutaci známého, či zda jde, jak je oblibeno v naší redakci o naprostou extázi. Já se spíše přikláním k první verzi. Na závěr však prosím o slitování. Nejsem přítelem simulátorů, nemiluji čas, který mnohý pařan stráví koukáním na nehybnou obrazovku, protože nadzvukovou rychlostí letí, plave či dohání nepřítele jiným způsobem. Budu i při mučení lechtáním na chodidlech stále tvrdit, že jen adventury a navíc od Sierry jsou tím, proč se vyplatí mít počítač vůbec doma.

CPT. VLADA

Všechno šlo podle plánu. Pana Hejtmánka jsme zastihli nepřipraveného a překvapili jsme jej ze zálohy. Když jsme vtrhli do jeho kanceláře v Dejvicích, bylo vše jasné (a stejné, jako vždycky) - všude se válely balíky plné krabic s hrami, telefony zvonily o několik set šest, fax bzučel, v rohu byly vyrovnány balíky starších čísel časopisu SCORE, v pozadí za tím tím vším hrála cyberpunková hudba a pan Hejtmánek seděl u stolu za svým počítačem. Ne, nevyplňoval formuláře, nepsal dopisy, nepočítal peníze - hrál UFO, v současné době jeho hit číslo 1. Chvilí jsme se divali, jak ho mimozemská civilizace vyhlazuje z povrchu Země a když jsme to už nemohli vydržet, zeptali jsme se. To ho právě překvapilo. A jak to dopadlo se dočtete na dalších řádcích.

Redakce SCORE: To není moc chytré stavět toho vojáka doprostřed lounky. Nebylo by lepší stoupnout si za roh nebo se schovat za plot?

Oldřich Hejtmánek: Co to?

SCORE: No ne, vážně je to nesmysl - v noci chodit po otevřeném prostranství, když jsou Sectoidi všude kolem. To nemá ani tank?

Oldřich: Ne.

SCORE: No, to je škoda. Tank je bezvadnej.

Oldřich: Hm...
SCORE: No vidíš, říkal jsem to! A je po tobě. Dostali tě! Myslíš, že si teď uděláš čas na malý rozhovor?

Oldřich: Mám práci...

SCORE: Chvilku?

Oldřich: OK, tak co je...ááá...to je ten rozhovor do SCORE?

SCORE: Hm...

Oldřich: Tak jdeme na to. Narodil jsem se...

SCORE: Počkat, ještě jsme se nezačali ptát

Oldřich: Aha

SCORE: Takže, jak to vlastně bylo s tím tvým narozením?

Oldřich: Jednoho krásného dubnového jitra jsem spatřil světlo světa v dnes již velmi slavné porodnici v Motole. Psal se rok 1964 a v rádiu vyhrávali Beatles. Tehdy jsem poprvé pomyslel na vydávání nějakého periodika. Akorát jsem se

TO VIDÍ... OLDŘICH HEJTMÁNEK

Majitel firmy VISION, vydavatel SCORE

nedokázal dost jasně vyjádřit, a tak k tomu došlo až o několik let později.
SCORE: Podle ohlasů mělo představení redakce, tedy i tvoje představení ve SCORE 4 úspěch. Nechceš nám říci něco o sobě a svém soukromém životě?

Oldřich: Tak trochu jsem poodhrnul roucho, ve kterém skrývám své skutečné já v krátkém dotazníku ve Score č.4. Ve skutečnosti jsem však blůfoval: Sladkokyselou omáčku nepiji, přednost dávám michanému nápoji s romantickým názvem Bloody Mary, nebo si přihnů z lahve Jacka Danielse, ale to už je zase téma pro jiný rozhovor. Čtenářům Score samozřejmě konzumaci alkoholických nápojů nedoporučuji.

Jinak žiji v ústraní ve svém malém střechovickém domku, s malou televizí, videorekorderem a malinkým přehrávačem kompaktních disků. Můj domácí život je velmi nekonfliktní. Nedávno jsem si dokonce našel družku. Nevěřil bys co jsme včera v noci dělali. Měla na sobě jenom takovej silonovej župánek, nebo co, a tak jsem vytáhl...

SCORE: No ne, počkej, tohle měl být spíše rozhovor o hrách a tak...

Oldřich: Já vím, ale já vždycky skončím u toho, že se rozpovídám o svých ostatních koníčcích.

SCORE: OK, tak tvého života raději necháme a podíváme se jínám. Zajímalo by nás, co tě vlastně přivedlo k myšlence dovážet originální hry do naší země - musel jsi přece počítat s obrovským množstvím levných pirátských kopií, se kterými bude muset tvoje firma VISION bojovat?

Oldřich: V této celkem hezké, malé zemi je neuvěřitelné množství nevyužitých možností obchodní seberealizace. Nikdy jsem si nemyslel, že dovozem originálních počítačových her se mi podstaně zvýší životní úroveň - ostatně jsem velmi nenáročný. Vzhledem k tomu, že krom žen jsem se vždy zajímal o alternativní počítačovou zábavu - například ve chvílích kdy jsem byl (velmi často) ženou odmítnut. Neměl jsem však nikdy čas a občas ani peníze na to, abych si zajel na výlet do některé ze sprátených kapitalistických zemí a tam si zakoupil kýžený titul. A pirátské verze mi nepřinášely praždnou radost - jednou mi přinesly počítačový bacil Yankee Doodle a ten mi poničil většinu mých v té době ještě nestřežených fajlů na mém hard disku.

SCORE: V čem vidíš ty sám hlavní výhody originálních her?

Oldřich: Tahle otázka se mi zdá špatně položená. Spíše ti řeknu v čem vidím nevýhody her neoriginálních, čili pirátských. Všichni, kdo se s nimi setkali - a je vás stále převažující většina mi asi dají za pravdu.

1. K pirátské verzi nemáte manuál a tudíž ve většině případů netušíte, o co vůbec jde

2. Vzhledem k tomu, že hry jsou zpravidla proti kopírování chráněny - ať již softwarově, nebo nutností konzultovat manuál - musí si crackeři program upravovat. Ve většině případů se jim to ale stejně nepodaří dokonale a tak se stává, že hra



v některých místech zamrzá, což zamrzí. 3. Distributoři pirátských verzí jsou někdy šprýmaři, a tak svým nešťastným zákazníkům občas k programům přinahrají i viry. O legraci, která se dá s viry zažít se jistě nemusím rozhovořovat.

4. A teď se dostanu k tomu nejdůležitějšímu. Rozhodně se nepovažuji za moralistu, ale pirátsví mě štve hlavně kvůli těm stovkám nešťastných programátorů. Jejich životní úroveň je přímo závislá na prodeji softwaru, který napíší. Vzhledem k tomu, že pirátsví je velmi rozšířeným sportem, prodá se od programu méně, což znamená, že se musí prodávat za vyšší ceny, aby se softwarové firmě podařilo získat zpět náklady, vynaložené na vývoj programu a případně získala i finance na další projekty. Možná, že si většina čtenářů tyto souvislosti ani neuvědomuje, ale pokud to bude pokračovat takhle dále a pirátsví se nezbavíme, objeví se na trhu čím dál méně kvalitních produktů.

SCORE: Jaká je budoucnost VISION?

Oldřich: Budoucnost VISION? Chceme nadále dovážet to nejlepší, co se na softwarovém nebi objeví. A ke konci roku se můžeme naši zákazníci těšit u některých titulů na kompletní české manuály. Experimentálně se rovněž chystáme dovést nové herní konzole jako 3DO, Sony P-SX a hry na Atari Jaguar. Pokud bude někdy v budoucnosti otevřena v Praze první virtuální herna, nedivte se když na dveřích uvidíte naše logo.

SCORE: Hm, to se tedy divit budeme.

A jak! Ale teď něco, co se bezprostředně týká našeho časopisu. Takže, uhradíme hřebíček na hlavičku - co tě vedlo k myšlence vydávat časopis SCORE?

Oldřich: Aha, to je ale těžká otázka. Jak jsem již uvedl na začátku, hraní her patřílo a stále patří k mým oblíbeným zábavám. Dříve nežli se rozhodnu investovat poměrně značnou sumu do koupě počítačové hry, chci si o ní samozřejmě nejprve něco přečíst. Zpočátku jsem si kupoval za drahé peníze herní časopisy německé a britské. Těmi jsem se nechal inspirovat a pokusil se spojit s vydavatelem jistého herního časopisu u nás a nabídl mu nejpr-

JAK TO VIDÍ...

ve spolupráci při vydávání a později i odkoupení jeho časopisu. Nedohodli jsme se však, a proto jsem založil časopis nový. Jmenuje se SCORE a je už téměř senzační.

SCORE: My všichni víme o problémech s vydáváním časopisu, můžeš o některých z nich říci našim čtenářům?

Oldřich: Vydávání časopisu mi dělá velkou radost - tedy myslím tím hotový časopis a ohlasy na něj mi dělají velkou radost. Všechno ostatní je ale peklo, a pokud mohu čtenářům-potenciálním podnikavcům něco poradit: NEPOUŠTĚJTE SE DO VYDÁVÁNÍ ŽADNÉHO PERIODIKA.

SCORE: Kdyby ses měl znovu rozhodnout, jestli do vydávání SCORE jít či ne...

Oldřich: Vzpoměl jsem si teď na pointu jednoho vtipu, který už ale nevím o čem byl. Končilo to tím, že odváděli odsouzence ze soudní síně a on křičel, že něčeho nelituje a kdyby mohl, udělal by to znovu.

SCORE: Rozumím. Dále - nás jako redakci trochu mrzí některé výtky týkající se naší zaujatosti ve vztahu ke hrám, ovlivnitelnosti firmou VISION a závislosti SCORE na tobě jako vydavateli. My víme, že to tak není, ale z tvých úst to bude znít lépe. Můžeš tedy čtenářům říci, jak je to s naší závislostí na tvé osobě, případně firmě VISION?

Oldřich: Nejjednodušší bude když udám příklad: Připadá vám, milí čtenáři, že časopis Cinema a jeho redaktoři některým filmům nadřezují, protože jsou za to placeni nějakou distribuční společností? Firma VISION jednoduše dováží počítačové hry od VŠECH výrobců a redaktoři si SAMI vybírají o čem psát a CO psát. Firma VISION se podílí na vydávání časopisu SCORE, protože je to podle mého názoru velmi kvalitní časopis do kterého píšou (někteří) velmi kvalitní autoři.

SCORE: Co tě v poslední době nejvíce pobavilo?

Oldřich: Firma True Romance, hra UFO od MicroProse

SCORE: A to tě nejvíce zamrzelo?

Oldřich: Mrzí mě, že časopis SCORE má zatím poměrně mizernou distribuci.

SCORE: Jaké máš plány do budoucna?

Oldřich: Chceme se s naší firmou podílet na realizaci virtuální herny.

SCORE: Kdy myslíš, že dohraješ UFO?

Oldřich: Pokud se mi nepodaří vyčistit Moskvu od těch zatracených Sectoidů tak rozmlátím počítač a tím jsem dohrál.

SCORE: Půjdeš nás vyprovodit ke dveřím?

Oldřich: Ne.

Takže se pěkně postavte do pozoru, budu vám kázat o nejlepší hře měsíce. Vezmeme to pěkně popořádku, nejdřív vám vysvětlím, o co jde, potom se budu chvíli rozpílyvat nad tím, jak je Battle Isle II boží a pak na něj prasknu pár nedostatků. Komu se tenhle rozvrh nelíbí, může si prohlédnout obrázky a pokračovat ve čtení na další stránce. Já vám dám, bažantí, stěžovat si na generál! No ty, s téma brejlema, na tebe se dívám, dej si pět koleček okolo bloku a až se tě lidi budou ptát, řekni, že běháš pro vlast a pro Score.

Tak, úvod bychom měli za sebou. Všichni strategové si můžou dát pohov a maj zejtra vycházku, protože dneska je velký den, kdy se budou pokládat věnce. Po prvotřídním Sim City 2000 mezi nás totiž přichází špičková strategie Battle Isle II, pokračování slavného History Line 1914. Němčouři Blue Byte se snažili být co nej kvalitnější, překonat sebe sama a povedlo se jim to jak? Na jedničku! Jednoznačně nejlepší CD gamesa, ve srovnání s ní padají naznak všechny plané pokusy a omyly typu Rebel Assault, Iron Helix, apod. Ale nerad bych vás mátl, Battle Isle II brzy vyjde i na disketách pro nemajitele CD drivů, sice s ořezanou grafikou a hudbou, ale to strategii samotnou nikterak neubere.

Systém této hry by asi nejlépe odpovídal stolním bitvám s papírovými tanky a lodičkami. Podstata je tedy relativně jednoduchá: v jednom rohu pole je narovnáno pět tanků a deset pěšáků a naproti nim stojí třeba

jest lodiček a sedm letadel. Každá figurka může v jednom tahu udělat určitý počet kroků, má svou munici a své palivo. Tah po tahu se k sobě oddílí blíží a nakonec se vyvraždí. Zdálo by se to jednoduché, že? Zatímco na stole proti vám může táhnout třeba vaše pra-pra-pra-pra (zásek) teta, která vám občas přimhouří oko nad zapomenutým raněným vojákem, v Battle Isle II je vaším soupeřem počítač a ten neukécáte ani kdybyste se naplůcho rozřezali tupými žiletkami značky DUO. Z počítačových strategií má tato hra nejbližší asi k Duně II. Protože neobsahuje pouze několik málo různých jednotek, ale hned okolo padesáti a více samostatných bitevních seskupení, neprobíhá hra on-line, ale je rozdělena na tahy. Prostě každý chvíli tahá pilku. Nad průměrným tahem bude vaše makovice chrastit od pěti do dvaceti minut, počítač se zamyslí asi na 40 vteřin. Časem budete rozmísťovat tak velké množství jednotek, že se vám o tom nikdy ani nesnilo. Od bugin a pěšáků přes mnoho druhů tanků, transporterů, lodí, ponorek, helikoptér a letadel až po miny, dalekonosná děla, pojiždné pevnosti a raketomety. Až budete mít hejna jednotek patřičně připravena, nepředáte ještě počítači slovo, ale postaráte se o raněné, opravíte pochroumané vozy, prostudujete předpověď počasí, postavíte nové silnice a mosty, rozvezete munici a pohonné hmoty a vyrobíte si nové jednotky. Teď teprve se dostane ke slovu computer(I). Na chvíli se zamyslí a pak vás začne drtit.

Největším kladem je skutečnost, že u této hry neběží ani jeden čas, ať strojový či reálný. Hra vás nikam nehoní, můžete si přemýšlet, jak dlouho chcete. Na čas reálný zapomenete jako na smrt, což by se dalo považovat za zázrak, ale je to pouze jedna z vlastností opravdu dobrých strategií. Už přes týden trávím dny a noci nad ikonami jednotek a pořád se nemohu odtrhnout. První díl mě tolik neuchvátil, možná proto, že se od dvojky liší v několika podstatných věcech. Tak například menu každé jednotky (pohyb, útok a speciální funkce) je zobrazeno v předurčené části obrazovky. Hned po pohybu může jednotka rovnou zaútočit a rychlejší auta se mohou z místa útoku i vzdálit do bezpečí. Obrazovka již není rozdělena na dvě matoucí části, takže ukazuje větší kus bitevního pole. Každý bojový stroj má k dispozici více druhů zbraní, některé z nich je radno používat při špatném počasí, jiné se mohou hodit na určitý typ protivníka. Všechny jednotky mají omezené množství paliva, energie

Battle Isle 2



Všechny jednotky si můžete prohlédnout, jak se plynule otáčeji v 3D, zrovna se předvádí ostřelovač Pulsar A3.



Nepřátelská pozice, trojúhelníková stavba je veledůležitá výroba jednotek, o kterou se brzy strhne tuhá bitva.



Tahle helikoptera patří nepříteli, dívám se totiž do jeho základny.



3D film ukazující nálet Exterminátorů na jednotku těžkých tanků Samurai.



Úspěšný nájezd bugin na statické nepřátelské dělo Ionstar.



LEGENDA:

- 1) Tank Samurai
- 2) Dobyvatel základny Ranger
- 3) Nepřátelský přístav
- 4) Moje letiště
- 5) Bugina odstřelovačka
- 6) Moje základna
- 7) Bombardér Exterminátor
- 8) Tohle zbylo z otočného děla
- 9) Protiletadlové dělo Medusa
- 10) Zásobovač palivem Algot
- 11) Průzkumné čluny Patrix
- 12) Mina Supervirus
- 13) Obojživelný vader D1
- 14) Protiletadlový pěšák Troll 142
- 15) Ponorka Hydra
- 16) Stavěč cest Planum 5
- 17) Radar Orion OR-3
- 18) Pěšák obecný Demon 131

score 91%

Název hry: **BATTLE ISLE II**

Výrobce: Bluebyte

Žánr: Válečná

Styl: Strategie

Počítač: CD-ROM

Obtížnost: Pro všechny

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 95%

Grafika: 90%

Zvuk: 80%

Už nejsem oblečený v potrháném tričku a v obnošených bermudách, teď je ze mne generál, mám maskáče a kanady a všem rozkazuju. Babka mi běžela koupit granáty pětaticíky, matka čistí děla a otec meje podlahu v předsíni. Sestra mě ovívá toaletním papírem, abych se cítil jako v ráji a nic mě nerušilo, hraju totiž Battle Isle II a to dá člověku zabrat



V momentě, kdy dobudete základnu se objeví tento aminovaný šot, podobně jsou popisovány i jiné důležité události a hlášení.

a hlavně střeliva, takže se nekonají žádné ramboviny s nekonečným počtem střel. Díky těmto omezením se válka stává reálnější, musíte využívat podpůrných jednotek, které rozváží vše potřebné přímo na bitevní pole. Těžké tanky a pojízdné pevnosti je třeba převážet mohutnými transportéry, jinak by na místo bitvy dojezdy až po jejím skončení, čemuž se ve válce říká VELMI pozdní příchod. Vynikajícím nápadem je možnost trénovat si jednotky ve speciálních výcvikových zařízeních. Každý útvar má svou zkušenost, která je vyznačena bílými prýmkami vlevo na informačním menu. V boji je pak opravdu poznat podstatný rozdíl.

Např. bažantská jednotka bugin zdálky odstřelí sotva čtyři tanky Technotrax, kdežto buginy desetkrát opravované a oslehané dlouhým bojem vyhladí a obojživelné stroje. Na mapě se vyjmají nejen přístavy, ale i letiště, z čehož automaticky vyplývá, že se bude bojovat i ve vzduchu. Kromě „běžných“ stíhaček a helikoptér máte tu čest s masivními Exterminátory, které mohou vybombardovat celé pozemní pluky. Nepřítel občas nalétává dokonce kamikadze - sice zaútočí, ale na příliš velkou dálku, takže mu dojde palivo a s efektním rachotem se zapichne do země. Ohó, to však zdaleka není všechno. Velké boje probíhají o základny, hlavně o továrny schopné

a z ničeho nic mi obsadí základnu. Může se mu ovšem stát, že najede na mé minové pole (které jsem si okolo základny mazané rozmístil) a je po něm veta. Je to trochu nefér, protože na rozdíl ode mne nemůže sejit, ale co, stejně má vždycky přesilu. Navíc je viditelnost ovlivňována počasím a prostředím - zhorší ji může jak les či vysoké kopce, tak třeba mlha nebo déšť - prostě dokonalost sama. Další zpestřením nudné bojové povinnosti je chytré zavedení železnic. Vlakům nevádí žádné počasí, prostě si jezdí po kolejkách a to pěkně rychle. Dovedou munici třeba přímo na bojiště, kam až to dovlád koleje. Také můžou přepravovat větší množství jednotek z místa na místo a některé speciální vlaky mohou i odstřelovat nebo opravovat. S vlaky přibývají některé starosti. Občas počítač(R) přeskóčí v bedně a rozhodne se, že vám třeba odstřelí most. Pokud se mu to povede, musíte si postavit most nový, což znamená velké zdržování. Někdy odstřeluje samotnou železniční dráhu, která se jen těžko opravuje. Kromě vlaků máte k dispozici také marinu všech druhů. Určité druhy lodí mohou útočit z bezpečné vzdálenosti na pevninu, z níž jsou prakticky nezasažitelné. Nebezpečné jsou také ponorky, bitevní křižníky a obojživelné stroje. Na mapě se vyjmají nejen přístavy, ale i letiště, z čehož automaticky vyplývá, že se bude bojovat i ve vzduchu. Kromě „běžných“ stíhaček a helikoptér máte tu čest s masivními Exterminátory, které mohou vybombardovat celé pozemní pluky. Nepřítel občas nalétává dokonce kamikadze - sice zaútočí, ale na příliš velkou dálku, takže mu dojde palivo a s efektním rachotem se zapichne do země. Ohó, to však zdaleka není všechno. Velké boje probíhají o základny, hlavně o továrny schopné

vyřábět nové jednotky.

Transportéry

vyřábí do okolí sbírá podivné krystaly a vozí je do továren coby výrobní materiál. Přístavy je možno dobývat pouze vysazením vojáků z obojživelných jednotek. Obsah každé dobyté stavby je automaticky váš. Může vzniknout např. taková situace: rychlý ranger proklíčuje obranu nepřítele a vpadne mu do továrny. Tam je zrovna vyrobeno několik tanků a ostatních strojů všeho druhu, které vyjedou pod vaši vlajkou a drtí obranu z týla. Když máte štěstí, může být v dobyté základně další ranger, kterým můžete rovnou přejít do sousední budovy a způsobit tak řetězovou reakci dobývání budov. Tohle je ovšem idealizovaný případ. Nepřítel, stejně jako vy, dobře ví, že jedině ranger a prostí pěšáci mohou dobýt základnu, takže si na ně dává velký pozor, ale chybička se někdy vloudí. Dalším příkladem strategického uvažování je pozorné sledování počasí a rozhodování se podle něj. Například v zimě zamrzají části řeky, což takhle vylákat na led nepřátelské tanky těsně před oblohou. Myslete, že se potopí? Tipněte si. Vyčet jednotek a situací, jež zde uvádím zdaleka není úplný. Tato hra nabízí takové množství promyšlených kombinací, že se ani popsat nedají. Neustále narážím na nové a nové detaily. Každá další kampaň přináší něco nového - neznámé jednotky, kombinace počasí, terén... Důležitý a promyšlený je i příběh, který přímo navazuje na díl předešlý. Před každou další bitvou je vám na strategické mapě stručně vysvětleno, jak se věci mají. Experti z vašeho vedení vám ukazují, kde pravděpodobně má nepřítel továrny, kam a kdy je třeba zaútočit a co je nezbytné nutné pro úspěšné dokončení mise. Úkolem většinou bývá dobýt jeden či více strategických cílů. Po dokončení úrovně přijde kód nové level a chvála na vaši hlavu. Jsou vám představeny nově vyvinuté typy zbraní a občas uvidíte hezké demo s popisem, jak se situace vyvíjí. Kromě toho jste o aktuálním dění neustále informováni i přímo v bitvě. Radí vám strategové, technici a statisti. Satelitní špiónáž občas odhalí nové nepřátelské zbraně a dá vám možnost je vyrábět. Pochopitelně se také objevují i vyhrožující časem prosící nepřátelské velitele, apod. Momentálně se nacházím ve druhé bitvě druhé kapitoly a musím vám říci, že úkol minulý (tedy jedna jediná mapa) mi zabral celé dva dny, než jsem cile po ukrutné parbě dobyt. Nemůžu se nezmínit o super možnosti hrát ve více hráčích. V síti se může účastnit celkem sedm oponentů boje proti sobě, čímž vzniká herní mánie blížící se hromadnému šílenství s Doomem. I když je Battle Isle II hra velmi komplexní, její ovládání je maximálně jednoduché. V prvních misích budete dostatečně vedeni za ručičku, dokud se všechno potřebné nenaučíte. Teprve postupem času se mise stávají složitější, až nakonec přejdou v supersložitou bitvu. V příštím čísle si v návodové sekci pravděpodobně ulevím od všech nabytých vědomostí a taktických postupů, abych nic nezapomněl a věřte mi, že jich je požehnaně. Hudba, grafika, zvuky a ostatní druhořadé průvodní efekty jsou skvělé. Vytvořte-li si informace o jakémkoliv jednotce, uvidíte detailní obrázek daného stroje, otáčející se ve 3D. Dmíčka a animace jsou kvalitní. Musím se ale pozastavit nad jednou věcí, která nechává dolní čelist klesnout hodně hluboko. Každá bitva může být zhlédnuta originální 3D kamerou, jak jsme tomu zvyklí u špičkových simulátorů. Kamera nalétává na bitevní pole pod různými úhly, čímž vzniká vzácný pocit „Jsem tam a vidím to“. Tyto 3D bojové sekce jsou přitom pohnutým výlepším atmosféry a dají se vypnout. Přitom musely dát spoustu práce, autoři snad dostali amok. Hudba tradičně CDčková, můžete si přepínat různé skladby, zvuky jsou bezvadné (taky je to CDčková Battle Isle II pěkné macek, má přes 600 megal). Doba přístupu na CD je totálním výsměchem všem Iron Helixům, u kterých jsme trávil desítky minut čekáním. Tady nečekáte na nic, dokonce i instalace je téměř neznatelná. Co dodat závěrem? Co mohu takto dokonalé hře vyčítat? Že počítat při svém tahu přemýšlí příliš dlouho? Že mohly být namířeny dialogy a že jsem málem oslepl? Směšné. Spolu s Dunou II a Sim City 2000 je Battle Isle II jednoznačně nejlepší strategií vůbec, myšleno nikoliv pouze na PC, ale multifor-mátově. Kdo nemá CD drive, už se klepte na disketovou verzi, CD-čky vybavené menšími doporučení vyplnit dovolenky v práci a sehnat omluvenky do školy, dokud je čas. Tot vše. Pohov.

ANDREW

RECENZE

Velmi blízké setkání třetího druhu. V pozadí Avenger, v popředí klasické UFO a „hadour“.

Neříkejte mi, že na vás atmosféra bojů v nočních, vetřelci zaměřených ulicích nezapůsobí a nezalíbí se vám...



1968 AD Pan Erich Von Däniken píše svou knihu Vzpomínky na budoucnost. V kapitole 10 je uvedeno několik světoznámých případů blízkých setkání třetího druhu, kterým na Zemi skutečně došlo. Nemusíme všem teoriím tohoto známého fantasy věřit, ale otázka přistání mimozemských civilizací na naší planetě je již po dlouhou řadu let diskutovanou otázkou.

1994 AD Skupina lidí se schopností vidět do budoucnosti se zabývá projektem, jak připravit planetu Zemi na invazi z vesmíru, která přijde tak brzo, jak jen málokdo tuší. Tato skupina lidí má krycí jméno MICROPROSE a v zájmu maximálního utajení pracuje jako softwarová firma na vývoji počítačových her. Díky svým schopnostem tyto lidé ale vědí, že invaze se nedá zastavit a jejich projekt musí být odstartován ihned. Vypouští tedy do světa takzvanou „počítačovou hru“, která je ale ve skutečnosti precizním bojovým plánem pro obranu před invazí mimozemské civilizace na Zemi. Tato „hra“ má název UFO a její smysl je jediný - najít „řešení“ a vycvičit dostatečné množství jedinců pro konfrontaci s nepředvídatelnými možnostmi mimozemské civilizace. Tito jedinci se budou rekrutovat právě z řad počítačových hráčů, protože právě tam lze najít ty nejschopnější strategů, myslitelů, bojovníků a vynálezce.

2002 AD Po třech letech krvavých (a zeleně-silivých) válek byla invaze nepřátelské mimozemské civilizace zastavena. Po úspěšném vylodění jednotek Xcom v srdci celého nepřátelského systému byla zničena všechna klíčová místa a invaze ukončena. Země byla zachráněna. Vsadím se, že byste chtěli vědět, jak se to podařilo!

Podařilo se to díky tomu, že počítačová hra UFO, byla natolik perfektní, že nebylo problémem s její pomocí vycvičit řadu schopných strategiů a vypořádat se s nebezpečím invaze UFO. Vzhledem k tomu, že máme ještě 5 let času, můžeme se na hru UFO podívat jen jako na hru, i když SAMOZŘEJME všichni víme, že jde ve skutečnosti o pohled na budoucnost...

Hra UFO ENEMY UNKNOWN patří k tomu nejlepšímu, co jsem kdy od

firmy MICROPROSE viděl, co jsme my v redakci od firmy MICROPROSE viděli a co vy pravděpodobně uvidíte. Hra UFO je totiž dokonalá! Ne, vážně. Předem ale několik upozornění. Hra UFO je poměrně složitá a k jejímu zvládnutí je potřeba alespoň stopová znalost angličtiny. Navíc je to hra strategická, takže kdo čeka obvyklé uchopení hi-tech vraždomatického giga-plasmo-neutronového kanónu a likvidování bezbranných ufonků, má tentokrát smůlu. A i když se ve hře UFO střihl a vraždil až běda, přesto je to vše ve strategickém duchu. A mimozemšťané mají k bezbranným ufonkům taky pěkně daleko. Snadnější bude ale rozdělit povídání do několika částí. Ty části poznáte podle toho, že budou nadešly odlišným nadpisem. Třeba takhle:

XCOM - naděje lidstva

Když se v srpnu roku 1998 pokusili Japonci zformovat obrannou organizaci proti množícím se útokům z vesmíru a zachránit Zemi před hysterií z násilných únosů lidí a hrůzných experimentech na jejich tělech, ztroskotali. Jejich jednotka s názvem Kiryu-Kai sice vypadala nepřemožitelně, ale po pěti měsících nákladných operací měli ještě první skutečnou akci před sebou. 11. prosince 1998 se zástupci nejsilnějších zemí sešli na tajné schůzce v Ženevě. Bylo rozhodnuto zformovat nadnárodní organizaci vybavenou nejmodernější pozemskou technikou, nejlepšími piloty, vědci a konstruktéry a dotovanou všemi zeměmi. Účel tohoto kroku byl jednoznačný - zachránit Zemi. Organizace dostala název Extraterrestrial Combat unit: XCOM...

Na hlavním globu Země se odehrávají strategické tahy, stavění základů, stíhání UFO a cca 2 645 367 dalších operací.



ufo

Enemy Unknown

3. 1. 1999, 17:45:32
Nelze říkovatelný
létající předmět nad
Jižní Amerikou.
Směr:
Severovýchod.
Rychlost 2200 Km/h.
Vyslat stíhače ze
základny Cape
Canaveral...
UFO sestřeleno!
Vyslat jednotku
Xcom na místo
nouzového přistání
objektu.
Extrémně blízké
setkání třetího
druhu začíná...

Země roku 1999

Hlavní osa hry spočívá ve strategickém rozmístování základů Xcom na povrchu planety Země a zjišťování aktivit UFO. Čím více UFO se podaří zničit, tím spokojenější budou sponzorské státy a tím více se zvýší příjem Xcom. Je možné rozmístit celkem osm základů a vybudovat je nejrůznějšími instalacemi - k dispozici jsou stavby hangárů, obytných částí, skladů, obranných systémů, radarů, laboratoří, dílen a dalších staveb, přičemž každá má své pevné místo v začlenění do hry - bez hangárů nelze vybudovat základnu bojovými letouny, v obytných čtvrtích sídlí vojáci, vědci a inženýři, ve skladech jsou výrobky a zbraně, radary zjišťují existenci a pohyb UFO atd. Je jasné, že zpočátku finance nestačí na plné pokrytí Země, a tak se bude Xcom muset otáčet... Z hlavního strategického výhledu sledujeme schematicky znázorněnou planetu Zemi s důležitými státy (chybí Česká republika) a kromě rozmístování základů můžeme sledovat grafy aktivity UFO i Xcom jednotek, podívat se do „UFOPEDIE“, kam jsou zapisovány všechny informace o vybavení a o průběhu operace, k dispozici jsou detailní informace o každé základně, je možné nakupovat nové zbraně z pozemských skladů a hlavně je tady možnost...

Výzkum - cesta k vítězství

Po prvním setkání i s tím nejmenším létajícím talířem je jisté jedno - se stávající technikou nemá Země šanci. Naštěstí patří mezi jednotky Xcom i vědci a výzkumné stanice. Pokud se podaří úspěšně získat pro výzkum

zařízení UFO a zbraně mimozemšťanů, je možné je podrobit výzkumu v laboratořích a okopírovat technologii jejich vývoje. Postupem času tak bude Xcom bojovat s vetřelci jejich vlastními zbraněmi. Výzkum je neuvěřitelně pracovnou součástí hry - kromě toho, že lze zkoumat zbraně a vybavení lodí, je i možné pítvát těla mrtvých vetřelců (existuje řada ras a druhů) a pokud se podaří odchytnout ufonka živého, je zavřen do speciální laboratoře a podroben experimentům zaživa. Podaří-li se odchytnout významné mimozemské velitele, mediky či inženýry, skok ve výzkumu je obrovský - velitelé znají způsob, jak vetřelce zničit, medici ovládají psionický trénink a inženýři poskytují přesné informace o svých typech lodí... Je-li zbraň či zařízení nebo dokonce nový typ bojového stroje vynalezen a prozkoumán, je možné začít s výrobou v jedné z dílen. Přitom

BASIS
GRAPHS
UFOPEDIA
OPTIONS
FUNDING

14:03:10
TUESDAY
16th Apr
2000

5 Secs **1 Min**
5 Mins **30 Mins**
1 Hour **1 Day**



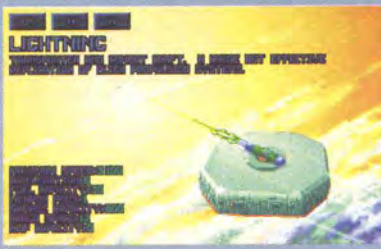
INTERCEPTOR
Vetřelci se množí a jediný pozemský bojový letoun je tenhle. Vypadá nebezpečně, ale ve skutečnosti je přisereně pomalý. Na větší UFO nemá nejmenší šanci.



SKYRANGER
Výhodou tohoto transportního letounu je to, že je k dispozici od začátku. Nevýhodou málo místa, nedostatek palubních zbraní, malá rychlost a špatná akcelerace.



FIRESTORM
První letoun vyrobený na základě technologie vetřelců. Na první pokus to není špatné, ale ještě to není ono. FIRESTORM je stíhač a neunes ani gram nákladu.



LIGHTNING
První univerzální stroj. Výzbroj může tvořit sice jediná zbraň, ale do nákladového prostoru už se pár vojáků a tanků vejde. Přesto to ale ještě není ono...



AVENGER
Tohle už je ONO! Dokonalá replika získané technologie. AVENGER je nepřemožitelným stíhačem/transportérem. Vyzbrojen plasmovými kanóny zlikviduje všechna UFO během pár okamžiků.



Muton autopsy
The 'skin' of this creature appears to be an organically created protective armour which is grafted onto the body. There are numerous cybernetic implants which are used to enhance the cardio-vascular system and the senses. The reproductive organs appear to have been surgically removed. Evidently these unfortunate creatures are limited to a life of warfare and conquest. Armour piercing ammunition is not very effective against their toughened skin.



Báječné na tom všem je, že všechny zlikvidované vetřelce si přivezete na svou základnu, kde je můžete takhle krásně pitvat...



Tenhle obrázek nemá žádnou jinou informační hodnotu než tu, že teď už víte, že já už jsem UFO dohrál a vy ještě ne!



Mapu lze ovšem přiblížit natolik, že si všimneme i toho, že na mapě naší země není Česká republika...

po tazích - SABRE TEAM, SPACE CRUSADE, HERO QUEST, ale něco takového tady ještě nebylo. Takovou atmosféru se snad ještě nikdy nepodařilo dosáhnout. Schválně: Při sestřelení UFO se na mapě objeví bílý křížek - místo nouzového přistání. Je čas pro vojáky Xcom. Ze základny odstartuje transportní letadlo a přenesou zvolenou jednotku na místo určení. Jednotka může být složena z libovolného počtu vojáků, přičemž při akci závisí pouze na kapacitě transportéru. Dále závisí na místě nouzového přistání (poušť, džungle, hory, louka, polární oblasti atd.) a na denní době. Není třeba zdůrazňovat, jak strašidelné jsou mise v noci, kdy je vidět jen na několik kroků dopředu a UFO může být kdekoli. Mise ale nenastávají jen po ztroskotání či přistání UFO - stane se, že mimozemšťané terorizují pozemská města, anebo že zaútočí na mateřskou základnu Xcom. To je potom něco!

Pohyb vojáků a techniky (k dispozici jsou čtyři druhy tanků - dva hned a dva musí být vyvinuty) je založen na tazích a limitován „časovými jednotkami“ vojáků. Každá akce vojáka vyžaduje určitý počet těchto jednotek - pohyb, otáčení, skrčení, nabití zbraně, střelba atd. Jsou-li jednotky vyčerpány anebo pokud si hráč chce nějaké schovat (o dokonalosti hry svědčí třeba toto - pokud si hráč schová dostatek jednotek a jeho postava má dobře vycvičené reakce, je možné, že bude

Europe
FUNDS \$8 377 147

Score

BUILD NEW BASE
BASE INFORMATION
SOLDIERS
EQUIP CRAFT
BUILD FACILITIES
RESEARCH
MANUFACTURE
TRANSFER
PURCHASE/RECRUIT
SELL/SACK
GEOSCAPE

Domovská základna se postupem času rozrůstá, stavby a zařízení přibývají. Kromě toho lze odsud kontrolovat většinu hry.

pálit na mimozemšťana, jakmile jej uvidí. Bez hráčova příkazu), tah je ukončen a pohybují se ufonci. Na papíře to vypadá možná nudně, ale v praxi - představte si noční výsadek na opuštěné farmě (mimořádně - všechny mapy se generují náhodně, takže je každý výsadek naprosto jiný), kdy nikdo neví, kde nepřátelský talír je. Opatrné pohyby podél zdi domů, schovávání se za živé ploty a zidky, prohledávání domů a konečně objevení poškozeného horčího talíře, který hlídají odporní mimozemšťané. Při sestřelení se často stane, že je UFO značně poškozeno a část jeho posádky usmrcena, ale to nebrání těm ostatním, aby zaujali strategická místa na střechách okolních domů a dalších strategicky významných místech. Prorabování těchto 3D souborů je fascinující - třeba střelení při střelení závisí úspěšnost nejen na síle a přesnosti zbraně, schopnostech vojáka (které se pochopitelně s úspěšnými akcemi zvyšují), vzdálenosti a poloze od cíle (lépe se střelí na mimozemšťana z metru než mířit na něj skrz okno v prvním patře domu), ale také na tom, nebyl-li voják zraněn do ruky či mu nepoklesla morálka. Morálka klesne, je-li voják zraněn či spolubojovník zabit. Morálka je snadno udržitelná, pokud je při akci vyšší důstojník (vojáci pochopitelně získávají časem i hodnotu) a naopak - je-li zabit důstojník, klesne morálka týmu více, než je-li zabit zeleň. Pokles morálky Xcom vojáků má i jiné následky - voják s nízkou morálkou může zpanikařit, odhodit zbraň a snažit se utéct do bezpečí anebo se dokonce rozruřit a střilet hlava nehlava okolo sebe. Uznejte, že tohle stojí za úvahy - vzhledem k tomu, že je to jen maličkost v porovnání s ostatními detaily hry.

Nepřítel neznámý
Skončíme konstatováním, že UFO je naprosto dokonale propracovanou strategickou hrou pro milovníky právě těchto strategicky propracovaných her. Pokud vám není lhostejný osud Země, nenechte si UFO ujít. Vaší odměnou bude opravdu perfektní zábava, fantastické provedení a dokonalá atmosféra. A když poudíte někdy potom večer domů, budete se možná na oblohu dívat trochu jinak, než předtím.

DRUHÁ STRANA MINCE

V tomto případě je druhá strana mince stejná jako strana první. Panna nebo Orel, UFO je super. Prostě vám to musím říci také, aby všechno nezhltil jen ICE.

ANDREW
(mluví mi z duše - Uvula)
(No já to chtěl říct taky - Oida) (Cože, vám se taky UFO líbí? - Luke) (že je to super! - cpt. Vlada) (No prostě... - MadMax) (Aááá-ááhhh - další hlasy se ztrácejí ve vzniklé vrávě....

score **90%**

Název hry: **UFO ENEMY UNKNOWN**
Výrobce: Microprose
Žánr: Sci-fi
Styl: Strategie
Počítač: PC
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:
Originalita: 90%
Atmosféra: 95%
Grafika: 80%
Zvuk: 75%

platí pochopitelné pravidlo, že čím více inženýrů bude na projektu pracovat, tím rychleji bude výroba hotova.

Stihací operace

Dostáváme se k vrcholu celé hry - blízkým setkáním s UFO. Jakmile je UFO zachyceno radarem libovolné základny, je doporučováno vypustit nejbližšího stíhače a UFO sestřelit. Vzdušné souboje jsou znázorněny pouze graficky a o jejich výsledku rozhoduje několik faktorů: typ stíhače, typ UFO, výzbroj stíhače, výzbroj UFO. Pokud se podaří UFO zničit, dobře. Pokud je sestřeleno, přichází na radu nejlepší a nejzábavnější část hry.

Pozemní operace

Viděl jsem už hodně 3D strategických her založených na pohybech

ICE

RECENZE

Na první pohled ubohá 3D střilečka nesahající Doomu ani po kolena, na druhý pohled zajímavé klání se zuřivými vetřelci, pohled třetí je už zárukou maximálního nasazení - tato hra je hodna svého jména.

Začalo to nevinně, až na ty stovky mrtvých

Když jsem, shodou okolností těsně po Doomu, uviděl Extremis poprvé, nechtěl jsem uvěřit vlastním očím. Pohyboval jsem se totiž hlomy křemíkem v malých, stísněných místnostech a prapodivnou zbraní střelil po zelenavých zrůdách. Nechtěl jsem uvěřit tomu, že francouzští profíci Delphine Software (Flashback, Cruise for the Corpse) tak hluboko klesli. Zatnul jsem tedy zuby, řekl jsem si: „nemůže být všechno tak skvělé jako Doom“ a pustil jsem se do toho. Chvilí jsem pobíhal okolo a střelil do všeho, co se hýbalo. Brzy mě ječící výřaly Alien Breed odevzl do dalšího patra lodi. Získal jsem první kód, pochopil systém počítačů, naučil se uhýbat vetřelcům a používat různé zbraně. Pak jsem na chvíli zapomněl na okolí. Letmý pohled na hodinky mě měl varovat, ale číslice 4:25 AM se ztratila ve válečné vrávě. Ubíhaly hodiny, dny, dokud jsem nevy pustil tlumený skřek, který měl být euforickým hurá nad napísem The End. Režbu jako je Extremis jsem, snad kromě Doomu, na PC-čku ještě neviděl a taková akce si určitě zaslouží dvoustránkový rozbor v našem paňanském plátku.

O tom, co (si) cením a že to nejsou jenom zuby

In Extremis je klasikou ukázkou toho, proč si atmosféru a hratelnost ceníme nad technické vymoženosti. I když zde zdaleka nemůžeme mluvit o dokonalé



grafice, rychlosti nebo hudbě, prostředí hry samo o sobě spojuje ostatní nevalné prvky do ohromujícího celku. Vezmeme například rychlost: v In Extremis se pohybujete ve stísněném prostředí úzkých chodbiček a malých pokojků. Rychlost by vlastně nebyla na nic, protože byste se rozběhli tak akorát do zdi. Do prostředí, kde každý krok může být osudný, se běhání prostě nehodí. Musíte se opatrně plížit podél stěn a očekávat útok z každého směru. Některé potvory běhají po stropě, jiné se naopak plíží po zemi a je nutné je zabít z polosedu. Nepřátelé jsou poměrně inteligentní a hodně připomínají vetřelce. Zatláčují vás do nepříjemných situací, dostanou-li vás například do úzkého pokojíku a nemáte-li čas otočit se ke dveřím, nastane peklo končící efektním ukončením vašeho bídného života, kdy vidíte své nohy třepající se v křehkých u stropu místnosti. I když by se zdálo, že Extremis používá malých místností proto, že by se hra v rozlehlých halách kriticky zpomalila, není tomu tak. Ke konci se do takovýchto hal dostanete a uvidíte, že k žádnému zpomalení nedojde. Toto všechno bych shrnul do konstatování, že hra je pomalejší a stísněná zcela záměrně - snaží se vyvolat pocit nebezpečí a klaustrofobie a věřte mi nebo ne, docela se jí to vede. Všimněte si, že podobná logická dedukce by sedla i na Vetřelce I - III. Vzpomeňte si, kde Ripley zakoušela nejtěžší souboje se stády vetřelců, pochopitelně to bylo v úzkých klimatizacích a šachtách. Zde je tomu také tak, atmosféra jednoznačně 95%.

Vetřelci jdou do nebe

Boj jako takový je strhující i přesto, že pušky ani zvuky nejsou nijak zvlášť efektní. Časem se naučíte poznávat různé druhy zbraní, od „pouhého“ kulometu po plamenomet nebo plasmový vrhač. Pomáhá vám radar, pomocí kterého přesně určíte rozmístění vetřelců ve vaší blízkosti. Nevědět, kolik kusů zelené havěti se skrývá za nejbližšími dveřmi, může být osudné. Je to dáno hlavně tím, že vaše munice je omezená a je jí žalostně málo. Přijdou chvíle, kdy si budete počítat každou kulkou a někdy zjistíte, že vám zbyly třeba jen dvě! (co tím k čertu chtěl ří...aha! - ICE). Někomu to ke štěstí možná stačí, ale v Extremis jich vystřelíte celé kýble, vagóny, možná rovnou vlaky. Všechno je přesně spočítáno. Autoři domysleli, ve kterých místech vám dojdou náboje a novou pušku schovali ještě o kousek dál, abyste na první pokus zemřeli bez naděje na úspěch, na pokus druhý zemřeli těsně před novou municí a teprve na pokus třetí municí získali a ve velké euforii rozmazali příšery po stěnách. Nad provedením smrti vetřelců mi srdce samou radostí poskočilo, zabít takového vetřelce, to není jen tak, vystříknou z něj střeva a stékají po vaší helmě. Prostě nádherná, skoro jako v ráji...

Bylo, nebylo, letěl meteor

Co se příběhu týče, je podobný jako všechny ostatní eposy točící se okolo vetřelců. Tak mě napadlo, že vám ho trochu přiblížím: žila byla, letěla si vesměrem vědecká stanice. Jak už to v pohádkách bývá, bydleli v ní hodní lidé toužící po smíru a zkoumání vesmíru (Bože, ono se mi to rymuje, bude z toho teda epos). Nejedna z nich byl na duši chrabrý, svaly však na těle měli jak hadry. Meteor z dálky blížil se náhle, poplašné signály ozvaly se táhlé. Dejte si pozor, scho-

vejte děti, tenhle balvan podezřele letí. Zbrzdění stanice zvýšilo tíži, hned bylo poznat, co se to blíží. Objekt to nezemský, dutá to koule, na jejím povrchu nic, nežli boule. Přistáli, postáli, začali vrtat, nevěda, človičky, kam nemají nos strkat. Z malého otvoru namísto přivítání, vyběhly zrůdy horlivé po snídani. Sežraly všechny, ženy i děti, obsadili stanici a vesmírem si letí. Velká rada galaktická vyslala tebe, abys je poslal do modrého nebe. Nebyly peníze, budeš mít fušku, snad si tam hrdino, najdeš i pušku. Nad tvoji obětí i dav by se rozplakal, ne aby ses, hošku, z napětí pokak... jak to tak čtu, Homér ze mě asi nebude, ale alespoň jsem se snažil. Je dobré, že úvodním pokenem a povídkou z manuálu, kterou jsem vám zde stručně přebáslil, příběh nikterak nekončí. V průběhu hry se dozvíte další detaily. Tím, že zničíte zamořenou stanici, ještě nic nekončí, protože je třeba postarat se také o zbytek potvor sídlících v meteoru, takže šup do výsadkového modulu a jedeme dál.

Co se to, zatraceně!

Ano, správná otázka: „Co se to děje?“. Proč se nemůžete nikam dostat? Dveře jsou zablokovány, výťahy nejedí, počítače

IN EXTREMIS

Extremis



jsou kódované. Ono to asi nebude jen bezduché střelení, ale taky trochu koumání. Některé terminály vám sdělí hesla, které je nutno si zapsat pro pozdější použití. Každá zóna, respektive patro, má svůj bezpečnostní systém. Dokud je systém zablokovaný, nezískáte ve stávajícím sektoru ani vlnu. Teprve poté, co zadáte kód, se počítače všude okolo stanou přístupné vašim šatřavým rukám a budete moci sbírat zbraně, baterie, bomby a rezervy kyslíku. Neubývá vám totiž pouze střelivo, ale i kyslík, energie a baterie v helmě. Výpadek baterie v helmě způsobí pouze ztrátu radaru a silného osvětlení, ale dojde-li kyslík, stačí přidat marinované zelí a je z vás utopenec. Konec energie znamená konec všeho snažení, je po vás veta. Začne-li puška cvakat naprázdno, můžete se pokusit okouzlit vetřelce svým šarmantním úsměvem, ale většinou je to moc nebere. Problémy mohou být i se zamčenými dveřmi a s blokováním výtahů. Pro tyto, ale i pro jiné účely nacházíte vstupní karty, někdy si pro ně musíte odskočit i do jiných úrovní. Je příjemné a zároveň logické, že se nepřátelé nerodí ze vzduchu. Nepřipomínám to proto, že bych neměl o čem psát, ale proto, že takové případy jsou v poslední době v módě, jako

jeden příklad za všechny uvedu třeba Arénu. Pokud se vám bude zdát, že potvůrky odněkud proudí a že je jich poněkud více, nežli normálně, je nablízku líheň. Líheň je nepříjemná věc, přímo si koleduje o to, aby byla zneškodněna. Od toho jsou tu bomby, které je třeba aktivovat v její bezprostřední blízkosti, zapomenout na důstojnost a běžet se schovat. Přijde oslepující výbuch, který bývá zárukou dobrého lovu. Stejně jako o pušky, svádíte urputný boj i o kyslík a o energii. Kyslíková bomba vydrží poměrně dlouho, ale s energií to jde rychle s kopce, takže můžete mít až dvě náhradní ampule. Největší kumšt je získání kódu do další části hry. Hra o kód mi připadne mnohem zajímavější, nežli průběžné ukládání pozic. V ostatních hrách můžete zpravidla sejvovat vždy, kdy se vám zachce, ale s kódy je to něco docela jiného. Někdy je získáte v novém patře, jindy až po několika úrovních. Vždy, když se probojujete k výtahu a jedete dolů, čekáte, že budete obdáváni novým kódem, ne vždycky to ale vyjde, někdy dole potkáte jen zubatou s kosou.

Ostatní ostatky a nedostatky

Grafika spokojeně vykračuje zlatou střední cestou, není ani excelující jako v Doomu, ani přišeraná jako v Draculovi, prostě takové neutrální pole. Příliš toho k vidění nenajdete, jen občasné květináč, stůlek či jiné šedé dekorum. Na duši pokleslé hráče potěší roztomilé mrtvolky vědců přilepené a přiškvařené na stropě. Těla se vyjmají v různých polohách a v různých stupních ožralosti, pardon - ožranosti. Po dlouhém nic se grafika často rapidně mění, spatříte zámožky vetřelců visící ze stropu, velké bezpečnostní počítače, dráty vytrhané ze stěn, atd. Měl bych se zmínit o intru, které je pojato ve zvláštním sci-fi stylu. Příjemné mne překvapilo, že tím

autoři neskončili s předváděním kulturních vložek. Podobné a ještě delší sekvence jsou také v polovině a na konci hry. Závěrečné gratulace jsou velmi povedené, jsou takovou malou odměnou za trpělivost při posledním souboji. Poslední souboj je totiž Tuhý s velkým „T“. Do matky vetřelců jsem vystřelil asi dvacet pušek a nastražil jsem na ni asi třicet bomb. Matka byla zvláště vyvedená - jakýsi paskvil ze zelené břechky, avšak překvapivě dobře animovaný. Honila mě po chodbách jak králík, měla efektní smrt. Když bylo konečně po všem, začal jsem se mlátit. Až tak se mi totiž klepaly ruce! Z nepochopitelných důvodů nemá In Extremis hudbu, pouze finčivé a mlaskavé zvuky typické pro boj s vetřelci a podobnou havěť. Manuál hry je dobře zpracován až na to, že vstupní kód do prvního počítače ve hře, bez něhož jste úplně ztraceni, je schován až na poslední stránce. Skoro hodinu jsem se pachtěl nad tím, jak počítač otevřít, dokud mi ICE nesdělil, že kód náhodou našel v manuálu (Ne náhodou, ten kód tam je dokonce dvakrát a přehlédnout ho může jen takový nedočkavý paňanský ignorat jako ty, který si z manuálu přečte jen název hry a číslo na help-line! - ICE). Vyloženou potíží byla instalace, která trvala snad dvacet minut. Program zhltnul dvacet MB na harddisku a dělal velké potíže s pamětí (viz tech-box). Trapné bylo, že všichni alieni byli zelení a na určitém patře se vyskytoval vždy pouze jeden druh. Na 66-ti MHz mi hra dělala jistě potíže - na mapě občas nebyla vidět moje pozice a při zadávání kódu mi kurzor neustále ujížděl do všech stran. Když jsem vypnul turbo, bylo všechno OK, až na to, že se hra desetkrát zpomalila. Nevěřili byste, kolikrát jsem místo turba namátl reset, to se potom děly věci. Na žádné jiné nedostatky si nevzpomínám. In Extremis je bezvadná akce, vhodná pro všechny s trochu rychlejší počítačem.

Nejednou se zapotíte nebo pořádně vylekáte, až se na vás z ticha vyřítí pár zelených „zvířátek“. Nakonec jen jednu radu: pokud se vám Extremis již na první pohled nebude líbit, vzpomenejte si, že to samé se stalo mě. Teprve časem hra ukázala, co skrývá. Takže salut, bratři, můžete se pustit do boje.

ANDREW

DRUHÁ STRANA MINCE

Ne, tohle není tak úplně druhá strana mince. Jen utěšení pro majitele pomalejších počítačů - při snížení detailů je IN EXTREMIS stejně rychlý a stejně SUPER jako na rychlejších strojích.

ICE

score 82%

Název hry: IN EXTREMIS

Výrobce: Delphine Software

Žánr: Sci-fi

Styl: 3D Střelka

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 95%

Grafika: 75%

Zvuk: 80%

Ty si ale budou

muset ještě chvíli počkat, než se míček dostane k nim, protože se právě odrazil od levého ramene a rychlostí světla vyrazil vstříc přemíli matně blikající za serpentýnami tmavého tunelu. A už je u ní a ohromný potlesk oznamuje, že je Pin zase o několik dolarů bohatší. Musí však nejdříve balónek dostat do truhly v podpalubí Le'Chuckova pirátského šķuneru. Očima ho ze všech sil popohání, protože na to má pouhých deset sekund. Pečlivě míří a prask..., o pár milimetrů vedle. Zkousí to znovu, ale míček se odráží od pravého ramene a levým otvorem utíká pryč z hrací plochy. Ze všech sil se snaží zůstat klidný a v pravý okamžik zatřást stolem, aby se balónek vrátil zpět do hry. Nepodařilo se a Pin si otírá pot z čela a z desky stolu, předtím, než kuličku pošle na svou druhou, třetí, čtyřicátou, druhou, milióntuprnou pouť mezi bubny, odrážačky, vystřelovačky, barevná světýlka,...

Píše se rok 1994 a pan Pin usedá s nostalgickým úsměvem na rtech a bačkorami na nohách ke své staré dobré 286-ce. Třaslavým pohybem ruky zasouvá instalační disketu nových Pinball Fantasies. Už se nemůže dočkat. Vzpomíná jak jeho kamarádi „Amigáci“ zapomněli na svět a jejich Pinball Fantasies je na několik dní vůbec nepustily od počítače. Nepřišli dokonce ani do parku

score	81%
Název hry:	PINBALL FANTASIES
Výrobce:	Frontline Designe
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

řáknutí potkanu Lauru, trapně svůj neodpustitelný přestupek omlouvající slovy „nechtějí nás pustit“. Jaká to byla úleva, když se ve frontě na koblihy vše ujasnilo. Pinballovo srdce zaplesá, když v rozsáhlém seznamu podporovaných zvukových karet objeví i Gravis Ultra Sound a neomylnými prsty ovládaný kurzor se rozjede jeho směrem. „SOUND SETTINGS SUCCESSFULLY SAVED“ hlásí počítač a za pár sekund už zní úvodní hudba, podbarvující skvělé úvodní obrázky hry. V hlavním menu spouští Pin volbu „PARTYLAND“ a za chvíli se objevuje perfektně prokreslený svět plný překvapení a zábavy doprovázené výbornou hudbou. Jeho prsty automaticky padají na klávesu ENTER (vstup) a hra začíná. Zpočátku je trochu zmatený, ale za chvíli přechází zmatenost v extázi a pan Pinball automaticky odpaluje neposednou kuličku do čepice klauna s obrovským červeným nosem. A už to jede. Vída, deset miliónů po prvním míčku. Jak by také ne, vždyť je to Pinballův milióntýdruhý balónek. Postupně zkouší všechny světy, překonává rekordy, objevuje nové a nové bonusy a jestli nezemřel, tak tam sedí dodnes. Takovéto následky zanechala PC-čkářská konverze Pinball Fantasies na panu Pinballovi. To už je jistě dost dobrý důvod k tomu, abychom se na ni podívali zblízka (chci pouze poznamenat, že verze na Amize i na PC jsou téměř totožné a proto, až na výjimky, se tyto řádky týkaly a budou týkat obou počítačů). Hra má čtyři světy. První, pod názvem „PARTYLAND“, nás provede všemi možnými pouťovými atrakcemi. Druhý má název „SPEED DEVILS“ a všechno se v něm točí kolem aut. Svět hazardu se nám představí v „BILLION DOLLAR GAMESHOW“ a trochu se „zabojíme“ ve světě nazvaném „STONES'N BONES“. Hra je v každém prostředí doprovázena muzikou, perfektně dotvářející atmosféru. Mohlo by se zdát, že hra je pouze stereotypní odrážení míčku někam nahoru, že nelze nijak zvláště ovlivnit výsledné skóre, že... Vskutku tomu tak však není. Ve hře Pinball Fantasies jsou potřeba rychlé reakce a myšlení. V žádném případě není jedno, jak do kuličky praštilte. Pálky jsou sice krátké, ale je možné si míček zastavit, usměrnit, atd., a následně ho nasměrovat kýženým směrem. Pokud vám míček vypadne z hrací plochy, je to ve většině případů vaše vina. Hraním Pinballu si můžete vylepšit svůj postřeh a poslední pozice v tabulce nejlepších vás jistě od počítače hned tak nepustí.

Co se týče ovládání, ani zde není hře co vytknout. Uživatel si může zvolit způsob scrollingu, způsob odrážení balónek, počet balónků a dokonce i jemnost grafiky. Scrolling je opravdu perfektní a celková délka zcela odpovídá předvedenému výkonu. Hry typu Pinball Fantasies jsou z hlediska programátora velice jednoduché a před nízkou prodejností je obvykle může zachránit pouze takové provedení, jako nám předvedli lidé z Frontline Designu. Jen tak dál.

UVULA



PartyLand



Billion Dollar Gameshow



Stones'n Bones

Už tomu bude pár desítek let, co pan Pinball vyslal svou první kuličku do spleti bubnů, odrážaček, vystřelovaček, barevných světýlek a dvou netrpělivě čekajících hejblátek úplně dole.

PINBALL Fantasies

Turrican 3

Věřte tomu, nebo ne, ale třetí pokračování legendárního Turricana je na světě. Chlapcům od firmy Factor 5 to sice trvalo o trochu déle, než se čekalo, ale v podstatě to nestálo za to.

Všichni si jistě dobře vzpomínáte na dva předchozí díly této trilogie, plné krve a spáleného masa. Vězte, že ani v díle třetím nepřítel nebylo, ba naopak, ale cosi tu smrdí. První i druhý díl byly na svou dobu v podstatě neprofančními, jak po stránce grafické tak i hudební. Ale čas letí a tak většina z nás jistě očekávala něco převratného. V tom nás utvrzovala i reklamní kampaň, celý program propagující. Veškeré dostupné informace přímo hýřily superlativy, ale jedno je jisté. Uhaly. Ono to totiž ve skutečnosti, až zas tak slavné není.

Dějová linie je pochopitelně v podstatě zcela stejná jako v předchozích dvou dílech. To znamená, že jistý odporný, nechutný, ďábelský zlý padouch napadne se svými obrovskými hordami pomahačů nějakou mírumilovnou planetu a zotročuje a pobíjí její obyvatele. V tom mu ovšem za jistých okolností (dokonalá konstelace hvězd, zapnuté tlačítko na MadMaxově fénu, atd.) může zabránit jistý zcela speciální hrdina, kterým není nikdo jiný než... no ..., no přece vy. To ovšem není všechno. Jak to už v takových romantických příbězích chodí, je unesena krásná dívka, kterou pochopitelně náš hrdina (mimochoodem jmenuje se Bren) musí zachránit. No prostě krása. To co jste právě četli bylo jakés



takés shrnutí úvodního dema, ze kterého je jisté velmi jednoduché vytušit, že tady nic nového nenajdete. Pojdme však dál. Poté co si navolíte ve volbě options všechno potřebné ohledně života, smrti a energie, už nezbývá, než vyrazit do boje. „Aha tak tohle jsem já a ti ostatní to jsou pravděpodobně nepřítelé, no jasně“. Postavička, kterou pohybuje je skoro úplně stejná jako v dílech předšlých. Ve zbraních to také novotou zrovna nevoní, no tak co je tu vlastně za novinky? No jedna by tu vlastně byla. Po chvíli hraní totiž zjistíte, že ať se snažíte jak chcete tak nedokážete přeskočit z od sebe hodně vzdálených ramp. Náš hrdina totiž vlastní jisté speciální houpadlo, pomocí kterého se může přenášet na níže, výše nebo dále položené rampy, chytí je? Jak si tak člověk chodí tak čím dál tím víc na něj padají pochybnosti o kvalitách programu. Jak již bylo řečeno, nejedná se skutečně o nic převratného, ale že by to kleslo až tak nízké? Většina grafiky je vcelku docela kvalitní a i na ostatní postavy ve hře si v podstatě nemůžeme stěžovat. Je zde i několik zajímavostí, jako například obrazovka vytvořená jako by výřezem některého z Gigerových obrazů, ale ani to otrlého hráče nijak nepřesvědčí o kvalitách hry. Zásadní nedostatky jsou však v samotném

systému hry. Velmi často se vám totiž může stát, že nepřemotitelně vypadající příšera hloupě uvlízne kdesi v rohu a její zdolání už není pro vás nijakým problémem. Někdo to může považovat za klad, ale chyba lávky. S největší pravděpodobností se vám jistě stane něco podobného či ještě mnohem horšího. Ono totiž když hrajete několik hodin a váš hrdina zakysne někde o nějakou zidku, nebo ržek, tak vám pak už nezbývá než zabít sebe, programátory, nebo vyhodit počítač z okna. Ale to není zdaleka všechno. Když už si myslíte, že jste na konci nějakého levelu a nic vás už nemůže překvapit, zjistíte, že jste kdesi cosi nezabili a pochopitelně se musíte vrátit. No prostě hrůza.

V průběhu všech pěti levelů, které hra obsahuje narazíte na nekonečné šiky robotizovaných i nerobotizovaných nepřítelů, hromady slizu a pochopitelně i na příšery uzavírající vždy každý level. Právě v jejich případě se dá mluvit o úspěchu, většina z nich je totiž vcelku dobře animace i graficky zvládnuta a i zvukové efekty jsou vcelku ucházející. Na závěr pochopitelně dojde i k dlouho očekávanému souboji mezi hrdinou Brenem a a ďábelským mutantem tříkolky a Lorda Vadera, který nemůže vyhrát nikdo jiný než ... A zachrání krásnou dívku a žije spolu až do konce svých krátkých životů.

Posledním měřítkem, které nebylo ještě probráno je hudba a efekty doprovázející celou hru. Hudbu, tak jako v předšlých dvou dílech, vytvořil známý německý autor Chris Huelsbeck. Právě v jeho případě se k tomuto programu otáčelo tolik pozornosti. Je to smutné, ale ani on programu více štávy nedodal. Ve většině kreací nalézáme staré známé nápěvy z prvního a druhého dílu, obohacené jen o několik nových myšlenek. Myslím si že většina Huelsbeckových příznivců bude pravděpodobně zklamaná, nebo ne? Co se efektů týče, tam se teoreticky nedá nic zkazit, ale chybou je, že autoři se nesnažili ani nic vylepšit. Vyjímkou jsou snad jen dříve zmiňované efekty u závěrečných příšer. Ale ostatní prostě nuda. Co tedy říci na závěr? Autoři by se asi měli zamyslet nad tím zda dále pokračovat v sérii dříve úspěšných programů (nejedná se totiž jen o Turricana) a počítat tak s možným komerčním úspěchem, a nebo zda vyzkoušet třeba něco zcela nového, ovšem z hráčekého hlediska mnohem zajímavějšího. Turrican 3 jistě není zcela špatným a někteří z vás si jej rádi zahrají, ale v obou předchozích dílech jsme si bezduchého zabíjení užili až dost, a tak nezbývá čekat a doufat, že se na trhu objeví něco, co by hráče překvapilo i potěšilo.

TV

score	65%
Název hry:	TURRICAN 3
Výrobce:	Factor 5
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	60%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%



Rolníčky, rolníčky, kdopak vám dal hlas? Ať to byl kdokoli, tohle auto předjedu, ať se třeba čerti žení...



Obrázek se nehýbe, ale projedte si tuhle zatačku na písku v takové rychlosti!

Poručíme větru, dešti? No to snad ne! Jediná ochrana (proti dešti samozřejmě) jsou stěrače. A dobré pneumatiky!



**Některé závody se odehrávají na „opravdových“
závodních okruzích.**



Hře předchází výběr automobilů. Jak se vám líbí tohle?

Ano, řekněme si to otevřeně - RALLY není horká novinka. Není to ani studená ani žádná jiná novinka. Je to hra starší. Tedy z konce roku 1993, jestli to chcete vědět přesně. Doufáme, že vám tato drobnost nevadí a neodradí vás od kupování SCORE. Hra RALLY se nám prostě do předchozích tenoucích čísel (stejně jako hromada dalších her) nevešla no. Takže se nezbízte, zapomeňte na předchozí odstaveček a čtěte další, jako by se nic nedělo - zůstane to jen mezi námi.

Firma Europress software, tedy firma poměrně neznámá, si dala s přípravou hry RALLY dost práce. Kromě toho, že to víme proto, jak dlouho jsme na RALLY čekali, je to také patrné ze hry samotné. Nikdy jsem automobilové závody neměl přlíši v lásce, to přiznávám. Nikdy jsem nepochopil, proč mám pořád zátaček, když to jede rovně tak kráááááše atd. Ne, neměl jsem rád automobilové závody ne proto, že by mě nebavilo zátaček, ale prostě proto, že mě nebavily. Můj názor změnily dvě hry. Tou první byla hry INDYCAR RACING (SCORE 5) a tou druhou RALLY. Určitě vás zajímá proč. Anebo vás to nezajímá, ale já vám to stejně řeknu.

Takže RALLY... Představte si takovou běžnou motoristickou situaci - sedíte za volantem a jedete. Jedete po polní cestě (říkal jsem „představte si“, kolik z vás jezdí často po polních cestách), díváte se z okna (raději z předního) ven na krajinu, stromky, otepi sena, lidi podle cesty, patničky, občas mrknete do zadního zrcátka a je vám hej. Předsťmrknete si, že shodou nevysvětlitelných okolností se stane, že jak tak sedíte za volantem, vzpomenete si najednou, že jste vlastně závodníkem Světového šampionátu, a že právě bojujete o jednu z těch nejvyšších příček v žebříčku. Potom vám už nebude divné, proč se ze sedadla vedle vás ozývají zvuky jako 7 doprava, 6 doleva, hrboly atd. Vydává je totiž vaše spolujezdkyně, které jste si předtím zřejmě nevyšli nebo co. Zmatené se znovu podíváte skrz inkriminované přední sklo a zjistíte, že vás právě předjel váš soupeř v bílém Fordu potitěným reklamami. Probudíte se z fixní ideje, že jste čtenář SCORE a ve své pravé identitě závod

**Dlouhá rovinka, 7 doleva, 2 doprava,
hrboly, 6 doprava, zúžení vozovky,
1 doleva, cílová rovinka.....
RALLY už konečně došlo do SCORE!**

nika se dáte do závodu ne na život a na smrt, jak by možná ti krvelačnější mezi vámi čekali, ale do závodu o prestižní umístění v šampionátu. Uznávám, že tahle představa vyžaduje značnou dávku fantazie. Firma Eurospres software zřejmě polaja dojem, že my, počítačováři hráči máme fantazie málo, anebo si ji necháváme pro jiné oblasti lidské činnosti a proto nám všem udělala z milosti malou službučku. Ted už totiž stačí koupit si jejich hur RALLY a je po problémech. Proč? Prostě proto, že hra RALLY natolik odpovídá skutečnosti automobilových závodů, že už nikdy v životě žádnou představivost, jinou hur ani nic jiného nebudete ke štěstí potřebovat. Asi si myslíte, že si vymyslím, co? No tak se na to podívejte. To co vidíte, nejsou všechno obrázky z úvodního intra. Ty pohledy z kabiny, to jsou opravdu pohledy z kabiny ve hře! A věřte nebo nevěřte - to všechno se pohybuje. Úroveň detailů v RALLY je nejvyšší ze všech automobilových závodů. Pro nespokojence či majitele pomalejších počítačů je tady možnost snížení detailů, takže rychlost se dá udržet na dostatečné úrovni i u méně výkonných strojů. A jak to tedy vypadá v praxi?

Jednoduše - stačí si vybrat vozidlo (Ford Escort Cosworth, Toyota Celica, Subaru Impreza atd.), a začít Světový šampionát - všech 35 tratí 1993 RAC RALLY. Milovníkům těchto automobilových soutěží jistě nemusím vysvětlovat princip a bodové hodnocení jezdců a vám ostatním je to stejně jedno, a tak přistoupíme rovnou k jízdě. Abych nezapomněl - předtím ještě nezbytná volba pneumatik. Prkotina, co, ale zkusme si řídit s obvyčejnými pneumatikami na znešlu! Tak a jedeme. Skočíte do kabiny a vydáte se na cestu. Tratí v RALLY odpovídají těm skutečným a kromě toho - povětrnostní podmínky, stejně jako dny i noci se i tady objeví. Proto se se svým strojem budete prohánět v blátě, na pisku, pojedete ve sněhem zaváté krajině, v dešti... Charakter tratí je ovšem také různý - od lesních cest a kamenitých terénů před závodní okruhy až po lesní cesty.

Hra je až překvapivě hrácky-přílnavá (user-friendly), a tak ke komfortu slouží skoro všechno

v automobilu je mapa trati, spo-
lujedec hlásí zatačky, zúžení
vozovky a další důležité infor-
mace příjemným ženským hla-
sem, je možné nastavit nejřůz-
nější stupeň obtížnosti (nezničit-
elnost vozu, intervaly mezi
vyjížděním vozů, automatickou
převodovku atd.). Po každé
dokončené trati následuje oprava
a případná výměna pneumatik.
Není třeba zdůrazňovat, že
opravu jsou náročné na čas a ne-
vždy je k dispozici čas a opravu
všeho - proto je třeba jezdit
opatrně - poškození předního
skla nevadí, dokud se nevysype
(vážně, od větrní se na skle obje-
vují „pavouci“), ale poškozené
brzdy mohou znamenat konec.
Hra je správně dynamická,
rychlá a je velice pravděpodob-
né, že vás časem vtáhne do
napínavého děje a vy se budete
snažit dohnat ztrátu 4 minut na
prvního jezdce tak dlouho, až
přestanete rozpoznávat realitu
od hry a ve skutečném automo-
bilu budete hledat tlačítka pro
nastavení neznikitelnosti vozu...
Celkově nelze RALLY hodnotit
jinak než kladně. Jistě, jsou tady
určité chybičky - na pomalejších
počítačích musí být detail sta-
žen na minimum, jinak je auto-
mobil takřka neovladatelný,
obtížnost lze volit kdykoli v prů-
běhu závodu, takže pokud
nedokážete projet určitou trasu,
stačí si zapnout neznikitelnost
a jet zatačka nezatačka. RALLY
ale patří k tomu nejlepšímu, co
můžete na svých počítačích
v oblasti automobilových závo-
dů vidět. O tom není sporu.

score	78%
Název hry:	RALLY
Výrobce:	Europress software
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	70%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Logic 3



... to nejlepší pro váš počítač

OGIPAD

- mikroswitchový ovladač
- pro PC
- šest fire-spínačů
- analogový ovladač
- autofire
- kabel ca 1,8 m
- Model JT 260
- PC: 699,- Kč, Amiga: 649,- Kč



DELTA-RAY

- nový design ovlád. páky
- devět mikroswitchů
- dlouhý kabel
- pět fire-spínačů
- autofire
- přísavky
- Model JT 256
- PC: 599,- Kč, Amiga: 549,- Kč



QUATRO

- Klasický design
- šest kvalitních mikropsínačů
- kovová páka
- zrychlená palba
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
- Model JT 255
- PC: 799,- Kč, Amiga: 399,- Kč

PINTO

- Klasický design
- pohodlná velikost
- šest mikropsínačů
- kovová páka
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
- Model JT 252
- PC: 699,- Kč, Amiga: 399,- Kč



FREE WHEEL

Dokážete si představit, že by pilot F-1 řídil svůj vůz joystickem? Asi ne. Proto firma Logic 3 vyvinula tento ovladač. Stačí ho jen zapojit do vašeho joystickového portu. Výborně se hodí pro všechny simulátory, kde řídíte vozidlo. Používá stejné spínače jako výše uvedené FreeFlight.
- Model FW 223
- PC: 1.499,- Kč, Amiga: 1.499,- Kč



TORNADO

- Analogový joystick pro PC
- ergonomicky tvarovaný
- citlivé spínače
- možnost nastavení X a Y osy
- autofire
- automatické centrování
- kabel 1,80 m
- Model JT 251
- PC: 499,- Kč

FREE FLIGHT

Tento ojedinělý ovladač byl vytvořen ve spolupráci s profesionálními piloty. Používá zcela nových spínačů, reagujících na úhel naklonění. Proto nabízí maximální přesnost a blíží se skutečnému ovladači v letadlech. Freeflight je tak ideálním joystickem pro vaše letecké simulátory na PC.
- Model FF224
- PC: 1.499,- Kč

RECENZE

Pozornému oku

čtenářovu jistě neušlo, že v současné době je herní trh v podstatě zcela zaplaven hrami v nichž figuruje jakožto hlavní hrdina. Nelovím však o produkttech, jako jsou simulátory, logické, či adventure hry. Snažím se vám tady naznačit, že řeč se bude točit okolo takzvaných RPG (Role Playing Games). Jistě nemá smysl tuto zkratku překládat, neboť se stačí zmínit o takových perlách z této oblasti, jako je Trilogie Eye Of Beholder, Ultima Underworld, nebo v poslední době velmi oblíbené Hired Guns. Jak již bylo řečeno, softwarový trh je hrami podobného druhu zcela zaplaven. Jak už to však obvykle bývá, musíme v tomto nepřehledném množství pečlivě vybírat, abychom našli skutečně to pravé a námi žádané zboží. Je také třeba si uvědomit o jaký druh hry nám vlastně jde. Ono to totiž zas tak jednoduché není. Chceme-li dobře vybírat, musíme se značně orientovat v systémech těchto hrami používaných. Většina RPG fantasy her se obvykle řídí podle zaběhnutého standardu, který je ovšem obvykle částečně obměňován (kvůli autorským právům), zavedenému firmou TSR vydávající D&D a AD&D.

V praxi to znamená, že se s velmi podobným herním systémem můžete setkat například u Eye of Beholder, a Dungeon Mastera či Das Schwarze Auge (Eehh...). Situace v nefantasy hrách je však dosti odlišná. Existuje tu samozřejmě také jistý standard, obvyklý u stolních her hojně prodávaných v západní Evropě, s nímž se však až zas tak často nesetkáte (Space Hulk, Hired Guns, atd.). Proto je skutečně velmi složité nalézt hru, která by se zavedeným standardům vymykala, ale na druhé straně byla kvalitní.

Jednou z perliček, která ze zrádného síta průměrnosti unikla je hra Captive od firmy Mindscape, o které si dnes řekneme trochu více. Captive II - Liberation (Zajatec II - Osvobození), je volným pokračováním programu Captive (uť, eh, filha - no

ohle - red.). První díl byla klasická vektorovka na způsob Elite, ve které jste létali z planety na planetu a sháněli informace potřebné k vyřešení všech zadaných misí a úkolů. Po grafické stránce nebyl program příliš převratný a tak se na něj velmi brzo zapomnělo. O to byli softwarovi fanoušci překvapenější, že vzniklo i druhé pokračování. Tým od MINDSCAPE si ovšem v tomto případě dal velmi záležet a v podstatě zcela změnil celý herní systém. Teď si však povíme o co vlastně ve hře samotné jde. Úvodní demo vám zcela objasní situaci, ve které se nalézáte. Jmenujete se Trill a právě sledujete večerní přehled informací na svém monitoru. Velice vás překvapí zpráva o zatčení vůdce fronty odporu, Jadvy Marka Antoniho, jehož organizace je známa svým nesouhlasným postojem k praktikám firmy BIOCOP, zabývající se přeměnou lidských bytostí na mechanizované druidy. No a pochopitelně, jakožto správný akční hrdina se spravedlivě rozhoříte a rozhodnete se proti tomuto bezpráví zakročit. V tu dobu už však probíhá proces s Jadvou, který je obviněn z vraždy (pochopitelně fingované). Zavoláte tedy svého nejlepšího přítele Doltana a domlouváte se s ním na řešení nadešlé situace. Rozhodnutí padne velmi rychle. Není možno zakročit jinak než hrubou silou. A tak přicházejí na řadu vaši roboti, kterých máte čírou náhodou plnou skříň. O půlnoci (kdy jindy, že?), se scházíte na předem domluveném místě a akce může začít. Vaším úkolem je tedy osvobodit vůdce odporu Jadvu a dalších x nevinných, zatčených partyzánů. K tomu vám velmi dobře poslouží čtveřice robotů, původně pečlivě uzamčených ve vaší skříni. Jde o velmi specifické typy bojových robotů, s modifikovatelnými funkcemi a schopnostmi. Tudiž můžete různé obměňovat části jejich těl, zasahovat do jejich vnitřních počítačových systémů, zavádět jim do mozků implanty, měnit zbraně apod. Je ovšem pochopitelné, že jen díky schopnostem vašich robotů by bylo provedení podobné akce dost dobře velmi špatně proveditelné, a tak nastupuje špionáž vydirání a v neposlední řadě i zabíjení. Na své pouti několika městy se setkáváte s mnoha přátelskými i nepřátelskými postavami, které se vám budou za každou cenu snažit pomoci, nebo naopak vaše snažení nějakým nekonvenčním způsobem narušit. V průběhu hry se také často setkáte s problémy se zbraněmi, vybavením či dopravou. Avšak i na tyto oblasti autoři mysleli, a tak není problém získat nové zbraně, nebo vybavení nákupem v často se vyskytujících obchodech, či zabitím osoby, nebo robota, tyto nesoucí. Byla však řeč i o dopravě. Ve městech ve kterých se nacházíte funguje velmi dobrý dopravní systém, díky kterému skutečně není problém se někde dostat. Dopomáhají vám k tomu automobily, taxíky, vrtulníky a pochopitelně vaše vlastní nohy, kterých bude využívat asi nejčastěji. No a v jakém se pohybujete prostředí? To je na celé hře, kromě její výborné atmosféry, to nejzajímavější. Veškeré prostory, ulice předměty atp. se vektorově, ale pozor, potažené reálnými texturami. To znamená,



Liberation : Ratt V2.00 : Wyvern V1.92

Ross Goodley and Antony Crowther alias the Byt Engineers, would like to welcome you to the world of Liberation. Happy hunting...

Game playing : - Mission 1

Members of the Toyogon is innocent Campaign today presented a 10,000 signature petition to Bimoboyute the Chief of Security.

že se nepohybujete v několika barvách, na které jste zvyklí z většiny vektorovek, ale ve světle, kde je poměrně pomařením a Adolf Hitler, Adolfem Hitlerem, se všemi svými barvami, stíny, povrchovými nerovnostmi, klady i zápory. Jedno je ale na této hře vskutku zavádějící, nedá se totiž dohrát. Alespoň podle našich informací tomu tak skutečně je. Hra má totiž vlastní generátor misí, což v praxi znamená, že jestli náhodou dohrajete všech 4000 misí, no ano 4000, tak na vás čeká ještě velké množství dalších, které si počítač sám vygeneruje. Najde-li se však mezi vámi někdo, kdo je schopen tak heroického výkonu a hru dohraje, dostane se mu jistě velkého uznání všech hráčů a možná i nějaké té ceny (No možná...). Nyní se ale vraťme k technickým parametrům programu. Redakce měla možnost testovat dvě verze tohoto programu. A to pro Amigy s AA chipsetem, Amiga 1200 a výše a verzi pro CD 32. Mezi oběma verzemi nebylo mnoho rozdílů, neboť verze pro klasické Amigy byla pouze okleštěnou verzí hry z CD 32. Toto okleštění se projevuje především ve zvucích a animacích, o které je CD 32 pochopitelně bohatší. To znamená, že na CD 32 je všechn text objevující se na obrazovce předřikáván jakýmsi imaginárním řečníkem, k čemuž hraje vcelku dobrá hudba a za každým rohem na vás činá pěkná animovaná sekvence. To ovšem nic nemění na faktu, že i ve zjednodušené verzi jde o velmi kvalitní program s opravdu na Amigách nevídanou grafikou a s atmosférou, která jistě nejednoho z vás pevně chytne a už nepustí. Protože je to asi jediná hra, kterou můžete hrát až do své smrti.

TV

CAPTIVE II - LIBERATION 2017, kdesi ve vesmíru. Vy s bandou robotů proti celému světu...

CAPTIVE

score 77%

Název hry:	CAPTIVE
Výrobce:	Mindscape
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	Amiga 1200
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

Now entering: City Records Office, 3. Floor Business



score 70%

Název hry:	HERO QUEST II
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

Stejně tak

jako u většiny her, které jsou pokračováním svých prvních dílů (což je poměrně originální myšlenka) je možné psát recenzi na dva způsoby. První způsob je popis rozdílů, přičemž obvykle nejvíce trpí ti, kteří první díl neznají a druhý způsob je autonomní popis celé hry, čímž ovšem v případě špatné hry trpí všichni a v případě dobré hry je popis zbytečný, protože se její sláva dávno rozšířila dříve, než recenze vyjde. Smutný to osud kvalitních her, že No, nemyslejte si, že není o čem psát, ale chtěl jsem se pokusit o dramatický úvod. Jistě teď všichni (OK, tak většina nebo alespoň malá část) z vás netrpělivě čekáte, pro který způsob popisu se rozhodnu. Sám ještě nevím, řeknu vám to na konci.

HERO QUEST II - THE LEGACY OF SORASIL je hra, kterou bychom označili přinejmenším za podivnou. Základem je stolní hra, která je pro potřeby hrácké veřejnosti převedena na domácí počítače. V této hře jde o hrdinské úkoly a ty jsou stejně hrdinské na stole jako na monitoru. Když řeknu 3D fantasy dungeon,

Hero Quest 2

RECENZE

The Legacy of Sorasil

magazin počítačových her

Firma Hasbro International je u nás známa. Panenkami a roboty. Firma Gremlin je u nás rovněž známa. Hrami a hrami. Hero Quest je u nás znám částečně. Chybami a nepřesnostmi. Čím se prosloví jeho pokračování?

bude to stačit? (ne! - red.)

HQ II je ale podivnou hrou. Představte si trojrozměrnou hrací plochu (ti s menší prostorovou představivostí se mohou podívat na obrázky, ale tím urážejí moje vypravěčské schopnosti) na které se pohybují klasické fantasy postavy. Na počátku hry je k dispozici výběr čtyř postav z osmi (trpaslík, elf, bojovník, kouzelník, barbar atd. - klasika) z nichž každá má (překvapivě) své výhody a nevýhody. Jelikož se jedná o fantasy, hra se neodehrává v kosmických korábích či futuristických městech, ale v klasických fantasy prostorách - podzemních slujích, elfích lesích, trpasličích dolech, kouzelnických věžích atd.

3D fantasy s více postavami není ničím vyjimečným, ale jak bylo řečeno HQ II je hrou podivnou. Podivnou proto, že k jejímu hraní nepotřebujete počítač, ale stačí vám čtverečkový papír a pravidla. Hrací plocha je totiž rozdělena na jednotlivé čtverce a každá postava má kromě vymezeného počtu akčních bodů (viz vysvětlení později, pokud zbude místo) i počet kroků, o které se může pohnout. Proto může udělat jednu z následujících akcí - bojovat, kouzlit, hledat poklady či pastí nebo otevírat dveře čímž spotřebovává právě ty inkriminované akční body. Když tahy ukončí všechny postavy, následují tahy soupeře, tedy zlého a zlém prolezeleho počítače. O výsledku boje s potvorem (ano, pochopil jste, jsou tady i nepřátelé a potvory) rozhoduje částečně síla a vybavení, částečně štěstí. V bludištích lze najít peníze, rozličné předměty, zbraně, za peníze lze nakupovat nové zbraně a nové předměty - řekli bychom - dokonalá fantasy hra...

Vždycky jsem tvrdil, že psát recenze tak, že člověk hru prostě popíše je hloupost, ale v tomto případě se omlouvám, avšak musel jsem vás uvést trochu do obrazu (neríkám, že byste byli pod obraz) hry, abych si připravil pole pro vlastní názory, které vycházejí z herního systému, jehož znalost je pro pochopení mých názorů nutná (to byla ale věta!). Takže, proč pořád opakuji věty o podivnosti hry a její zvláštnosti. Prostě proto, že si to myslím. HQ II není špatnou hrou, to rozhodně ne. Má svůj jakýs-taký příběh, který je ovšem rozdělen do jednotlivých kapitol, které musejí hrdinové postupně absolvovat, přičemž kompaktní dějová linie chybí. Graficky je na velmi slušné úrovni, hudba za moc nestojí, ale zvuky jsou obstojné - vitr vane a jeho hlas slábne, když se postava vzdaluje ode dveří, kroky zní jinak na různém povrchu, souboje nejsou špatně ozvučeny atd. Ve stylu RPG je možné nakupovat vybavení a zlepšovat tak svoje šance v boji, kouzla (ta dvě, co jsem za celou dobu - zatím 6 misi - viděl) jsou zajímavá...

Ale přesto má hra tolik nedostatků, že s nimi zaplním celý konec svého článku.

- celá hra je strašně neosobní. Postavy jsou vytvořeny a pojmenovány předem, není možné je přejmenovat a pár bodů, které jsou k dispozici pro úpravu jejich vlastností nestačí

- logické "hádky" a problémy by vyřešil i mírně

mentálně postižený hlávkový salát. Obvykle stačí najít a zabít hlavního padoucha v úrovni a je konec

- jednotlivé zóny jsou zbytečně velké a jsou plné hluchých míst. Stačí jen dojít na jedno místo, najít toho pravého a je to. Zbytek je pro maniačky, kteří chtějí vše prosměřit

- nacházení a manipulace s předměty je něco neuvěřitelného. Předměty lze najít a nenajít na těch nejrozdílnějších místech - nejde o viditelné předměty, ale o předměty imaginární, tzn. že v místě, kde je na zemi vidět obrovská hromada zlatáků nenajdete "nic zajímavého", ale v oči viditelné prázdné místnosti najdete "ve výklenku ve zdi", který pochopitelně vidět není, hrst zlatáků, meč, lektvar či podobné radovánky

- postavy si nemohou mezi sebou předměty ani peníze během hry měnit a dokonce je ani pokládat. - o ukládání pozice během jedné mise nemůže být ani řeč, tzn. že pokud třeba vezmete předmět, který by se někomu hodil jinou postavíčkou, musíte si zahrát znovu.

- vzrušujícím a nervy drásajícím prvkem je existence pastí, do kterých lze slápnout jedna dvě, které sice lze objevit a dokonce zatlučit, ale to vyžaduje prohledávání každé píde povrchu.

- první úroveň ještě jde, druhou překousnete, ale v dalších se budete příšerně nudit pokud vás ovšem nepřítel nezdecimují a nesežerou - skoro se zdá, jako by hra HERO QUEST II - THE LEGACY OF SORASIL nevznikla v poslední době, ale byla návratem do heroických časů ZX SPECTRA, C64 a ATARI 800. Na těchto počítačích by šlo o naprostou bombu. Na AMIZE ne!

- největší chybou HQ II však je, že mě nějakým podivným kouzlem vtáhla a přitáhla a já ji budu hrát až do doby, než ji celou, celíčkou dohraju a dám vám k dispozici všechny mapy, které si dokážete představit. A to teprve bude něco!

A, abych nezapomněl, vybral jsem si ten druhý způsob.

ICE



RECENZE

harrier jump jet

„Skákací tryskáč“

Můj vztah k leteckým

simulátorům firmy Microprose je poněkud nevyrovnaný. Na jedné straně byl F-19 prvním leteckým simulátorem na PC se kterým jsem se pořádně seznámil, a přece jen, po Fighter Pilotu nebo Tomahawku na starém dobrém ZX Spectru to byl obrovský kvalitativní skok. Na straně druhé, od té doby se mnohé změnilo, životem Microprose i mým prošla spousta jiných simulátorů, a žádná nostalgie přede mnou nemůže skynout, že Microprose už není co bývala. 'Efektivní' simulátory byly zcela zřetelně neustálou variací na stejné téma, DogFight byl, alespoň pro mne, velkým zklamáním, takže když se mi do ruky dostala krabice s nápisem Harrier Jump Jet, v mých pocitech se misla zvědavost s neblahou předtuchou.

Harrier Jump Jet je simulátorem letounů US Marine Corps AV-8B a RAF Harrier Gr.7 (ve hře se liší se pouze výběrem podvěsitelných zbraní). Harrier je v současné době jediný na Západě používaný vojenský letadlo s kolmým/krátkým vzletem a přistáním (VSTOL). Jeho primárním úkolem je podpora pozemních jednotek, sekundárním - vzdušný boj. Hlavní výhodou Harrieru je již zmíněný kolmý nebo krátký start a přistání (toho dosahuje díky otočným výstupním tryskám motoru), díky čemuž nepotřebuje k činnosti letiště nebo velkou letadlovou loď. Simulátor dodržuje všechny zvyklosti známé z jiných simulátorů od Microprose. Je možné zvolit si typ hry (trénink, jedna mise, jeden den, kampaň), místo bojů (Falklandy, Hong Kong, Skandinávie), kvalitu nepřátelských pozemních a vzdušných jednotek a realističnost zbraní, letu a přistání. Výzbroj je k dispozici jako obvykle ve velkém výběru: bomby obyčejné, laserem naváděné, kontejnerové i aerosolové, protizemní rakety počínaje neřízenými přes radarem naváděnou verzí Hellfire a konče protiradarovým Alarmem, několik typů podvěsných kanónů, protiletistní zbraně a v neposlední řadě i ruční a průzkumné kontejnery.

Co se plánování misí týče, Harrier nepřináší nic nového. Na předstartovním briefing se dozvíte odkud startujete, co máte zničit jako první,



Ozbrojený a nebezpečný.



Ne každá mise končí šťastným přistáním.

co jako druhé, a kde máte přistát. Přestože v průběhu letu můžete potkat i několik přátelských letounů, všechny mise se nesou v duchu hesla 'já proti zbytku světa', tedy spolupráce s ostatními je veškerá žádná - mám dokonce silné pochybnosti, jestli zmíněné spřátelené letouny vůbec vyvíjejí nějakou bojovou činnost. Něco takového by si v současné době neměl dovolit žádný simulátor honosící se přívlastkem 'realistický'. Doufáme, že si to u Microprose uvědomí a že jejich novější produkty na tom budou výrazně lépe. Let v Harrieru bude pro každého, kdo zvládl jiné simulátory Microprose poměrně snadnou záležitostí - kromě dvou výjimek, totiž kromě krátkého nebo kolmého vzletu a přistání. Start je ještě vcelku snadná záležitost, ale přistání, zejména v realistickém režimu je tvrdší oříšek. Není ani tak problém Harrier zastavit na místě, jako spíš trefit se přesně na přistávací plochu. Jinak je vše prakticky stejné jako v F-15 II nebo v F 117. Zobrazení okolního světa patří k lepším průměru simulátorů pro PC. Velmi hezky vypadají hory a údolí, standardní jsou poměrně jednoduché modely ostatních letadel, pozemních jednotek a staveb. Novinkou u Microprose je možnost zobrazení hor pomocí Gourardova stínování, osobně se však domnívám, že to na přehlednosti spíše ubírá než přidává. Avionika je také standardní - Head-Up Display zobrazující základní letové informace, dva multifunkční displeje schopné zobrazit horizontální situaci, mapu, obraz z kamery zaměřené na cíl, cíle mise nebo stav zbraní a několik samostatných indikátorů na přístrojové desce - podvozek, stav paliva, otáčky motoru a další. K mému velkému překvapení (a zklamání) zcela chybí indikátor ohrožení, jeho náhradou jsou stručné zprávy typu „SA-13 launched“ nebo „Radar xyz detected“ promítané na HUD. Dalším, pro Microprose typickým nedostatkem, je 'božskost', přístrojů a zbraní. Přestože na krabici se píše 'You'll never get closer to real thing...', tedy volně přeloženo 'Realnější už to být nemůže...', některé systémy letadla vypadají jako by je navrhoval sám Jehova (nebo Satan). Kupříkladu zobrazení horizontální situace je schopné ukázat všechny pozemní a vzdušné jednotky v okruhu až 32 mil, děj se co děj. Budíž, moderní



Noční útok na radar.



Kokpit Harrieru.



Konec argentinského vrtulníku.

systémy (například americký JTIDS) by se teoreticky za ideálních podmínek mohly této dokonalosti přiblížit. Ale co dokážou zbraně Jump Jetu, patří hluboko do říše pohádek. Kupříkladu je možné potopit bitevní loď jednou protitankovou raketou Hellfire, protiletadlové rakety Sidewinder mají sto procentní účinnost proti stíhačkám letícím ve vzdálenosti sto metrů vedle Harrieru (nikoliv před ním), a jako vrchol, laserem naváděná bomba Paveway II dokáže zasáhnout cíl vzdálený pět mil po vypuštění ze dvou tisíc stop rychlostí 400 uzů směrem OD cíle. Podotýkám že tohle všechno se mi povedlo zcela bez námahy při nastavení funkce zbraní na Realistic. Nedovedu si představit, jak by se zbraně chovaly při nastavení Easy. Raději jsem to nezkoušel, co kdyby raketa vylétla z monitoru a zasáhla kolemjdoucí nákladák. Hlavním problémem Harrieru je, že není zcela jasné, pro koho je určen - jestli pro pařana, který si chce jen tak hezky a jednoduše zalítat a sestřelit co nejvíc Rusáků, nebo pro nadšence do zpracování a realistických simulátorů. Pařanovi by sice vyhovovaly božské přístroje a jednoduché letové vlastnosti, ale asi by ho odradilo poměrně složité ovládání, zatímco pro nadšence platí pravý opak. Pokud se cítíte být někde na půl cesty a hledáte simulátor, který by nebyl zcela prostoduchou střílečkou ale zase nevyžadoval příliš mnoho znalostí a zkušeností, tak Harrier je

právě pro vás. Jest ovšem otázkou, zda dříve či později nesklouznete do kategorie pařana nebo simulátorového nadšence. V takovém případě by vám asi Harrier Jump Jet vyhovovat přestal.

BOB

score	65%
Název hry:	HARRIER JUMP JET
Výrobce:	Microprose
Zánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	60%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

Tak a je to tady. Tohle je konec všech ostatních akčních her na AMIZE, protože TOHLE je TO PRAVĚ! Ta opravdová HRA. Nejen hra

RECENZE

s velkým „H“, ale také s velkým „R“ i „A“. A to už je co říct...

score **82%**

Název hry:	APOCALYPSE
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



Prostor vyčištěn, domy hoří, nepřítel zlikvidován, přišel čas pro záchranu zajatců.



Báječné je, že tuhle cisternu můžete zničit jen tak, pro nic za nic...

APOCALYPSE



Ne všechny mise však končí 100% úspěchem. Takhle třeba byla 100% neúspěšná.



Tohle je tank. Nepřátelský. Jestlipak budeme kamarádi?



Najdou se tady i klidná místa na relaxaci a pohodu, třeba u vodopádu je klid, pohoda, nikde nikdo...

Bylo nebylo, před dávnými lety, v jedné daleké zemi vznikla na hracích automatech hra CHOPLIFTER. Ta hra byla báječná - hráč se v helikoptérce vydával zachraňovat uvězněné zajatce z roztroušených míst na poušti či na moři v 2D provedení, kde vrtulník létal zleva doprava a obráceně, nahoru a dolů, střílel, přistával na místech určených ke sbírání zajatců a po naplnění nákladového prostoru dopravoval zachráněné muže na základnu. Potom zneškodnění, jakoby mávnutím kouzelné hůlky se hra CHOPLIFTER objevila i na osmibitových počítačích. U mě osobně patřila na staršíčkém C64 k nejoblíbenějším hrám. Nebyla sice nejlepší graficky ani zvukově, ale nápad stál za to.

Věřte nevěřte, v současné americké kinematografii zavládá vlna remake - předělávání starých filmů do nové podoby - s novými herci, s jinými kulisami, v odlišném prostředí, ale stále podle stejného scénáře. A co má k čertu do dělat americká kinematografie v našem časopise, nota bene v recenzi na hru APOCALYPSE?

Ať se vám to líbí nebo ne, zmínka o remake je zcela na místě - APOCALYPSE je totiž předěláním hry CHOPLIFTER. Je to ale přesně tak, jako u filmu - starší námět zůstal zachován, ale jinak je všechno nové. A na rozdíl od většiny filmových remake se tady všechno změnilo k lepšímu! Bude asi nutno zmínit se o tom, proč hra APOCALYPSE nedostane ohodnocení originalita 0, ale dostane právě tolik, kolik si můžete přečíst v tabulce. Důvodů je několik:



a) na hracích automatech jsem nikdy neznal děj a nevěděl, proč to dělám. Teď už vím, že jsem na ostrově Majipoor a že nepřítel je pěkná mrcha (no, to nebyl ten hlavní důvod, to uznávám). Na druhou stranu ale b) v APOCALYPSE nejde jen o létání zleva doprava a obráceně, střílení zloduchů a zachraňování hodných, ale jedná se o hru, kde kromě rychlého joysticku uplatníte i jiné přednosti. Kromě toho jsou tady i zbraně jako samonaváděcí rakety, napalm, rakety i nášlapné miny, které občas spojenecká letadla shazují nad základnu. Mise jsou totiž naprosto rozličné, někdy je potřeba zachránit více rukojmích, jindy méně, někdy žádná a je potřeba zlikvidovat veškeré nepřátelské jednotky a c) v každé misi se objeví něco nového - v první je to dalekonosné dělo neustále chrlič tuny olova nad vesnicí se zajatci, ve třetí je to obrovská loď ukrývající uvězněné vědce a d) nepřátelští vojáci jsou roztomilí, když ze svých chatrčí po žebřících slézají, někteří z nich mají na ramenou bazooky, jiní jsou neozbrojení a všichni se snaží ukončit let heli-

koptéry a také e, že je někdy potřeba hodně zručnosti a dovednosti k tomu, aby se vrtulník vůbec dostal k vězňům, čehož nejlepším příkladem je f, třetí mise, ve které se ze zničené lodi vyhrne záplava bílých lidiček. Bílé oděny jsou vždy rukojmí, ale tito nejdou zachránit. Pravda vyjde najevo až po chvíli, kdy se ukáže, že vědci slouží jako živý štít vojákům, kteří se snaží uprchnout. Otázkou ale zůstává, jakým způsobem „oddělit“ vojáky od rukojmí, aby nikdo nebyl zabit ani zraněn. A mimochodem, když už jsme u toho zranění g, největší šok jsem prožil ve chvíli, kdy mi po útoku na vesnici zůstalo ležet na zemi pár zraněných zajatců a já doletěl do tábora červeného kříže, naložil dva muže s nosítky, doletěl ke zraněnému, medicí vyskočili, naložili raněného na nosítka a odnesli jej do mého stroje... APOCALYPSE ale nebude ohodnocena vysoko jen v originalitě. Atmosféra celé hry je naprosto báječná. K tomu samozřejmě přispívá perfektní grafika, o které se zmíním později a dokonalé zvuky, se kterými udělám totéž (tzn. že se o nich zmíním). Přesto ale stojí za zmínku, že APOCALYPSE přímo vyzraje bojovou náladou vojenského prostředí, neutěšeného zoufalství zajatců divoké džungle, atmosféra je dokonalá. Grafická stránka je kapitolou sama pro sebe. Není divu, že si VIRGIN games dali s vypuštěním APOCALYPSE tak na čas. Výsledek je totiž zřejmý na první pohled. Grafika je neuvěřitelná - detailní, realistická a dokonalá! Pozadí žije svým vlastním životem - ohýnky v starobyklých soškách buddhů plápolají stejně, jako ohýnky ze zničených skladišť, voda teče z vysokých vodopádů do jezírek po ní... Všechny postavky jsou nádherně animovány, stejně jako vrtulníky, jeepy, tanky a ostatní bojové stroje. Jedinou výtkou je snad trochu trhaný scrolling na AMIZE 500, ale to rozhodně APOCALYPSE na krásu příliš neubírá. Hudba v úvodním intru sice nijak výrazná není a spíše navozuje atmosféru tropické džungle. Co ale stojí za zmínku jsou zvuky ve hře. Nejsou nijak ctné, džungle nevydává zvuky tropického ani žádného jiného ptactva, ale zato salvy z palubních kanónů, skřeky umírajících vojáků, dunění dalekonosného děla, tlumený zvuk rotoru helikoptéry, to vše dodává APOCALYPSE důle-

žité přísady k tomu, aby se stala jednou z nejlepších her současné doby. Ano, jistě, APOCALYPSE nemá žádnou hlubokou myšlenku. Je to jen zabíjení. Jistě - krev, násilí atd. Jenomže v tomto případě je to nápadité, roztomilé, ohromně zábavné a dá se říci, že i humánní. Ano, ano, ovšemže srovnávám s válečnou hrou CANNON FODDER, která dostala poměrně nízké SCORE. Rozdíl je v tom, že APOCALYPSE se nesnaží tvrdit, že válka je ohromně legrační a zábavná. Válka je tady peklo - explodující nádrže s benzinem, vraky strojů, šlehačící plameny. Jenomže i v tomto pekle je místo pro lidský život a jeho udržení za každou cenu - nelze nechat zraněné muže na bojišti (anebo je případně ještě dodělat, jak nás to učí CANNON FODDER), ale povinnosti pilota je zajistit lékařskou pomoc. Nemyslete, že je to dost lidský přístup? A, mimochodem - za záchranu všech zajatců získá hráč dva životy navíc! Místo dalšího hodnocení snad jen jednu poznámku. Příznám se, že mě v poslední době na AMIZE mnoho her nezaujalo. Po shlédnutí APOCALYPSE však musím konstatovat, že tento počítač ještě v žádném případě neřekl svoje poslední slovo. APOCALYPSE je sice remake, návrat ke starému námětu atd., ale na druhou stranu je to také návrat do doby, kdy AMIGA královala hernímu světu a kdy akční hry na tomto stroji neměly konkurenci. Hra APOCALYPSE nám všem připomněla, jak výkonná a báječná počítač AMIGA je. Alespoň mě to tedy připomněla zcela bezpečně!

ICE

score 50%

Název hry:	AQUAVENTURA
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	30%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%

Na zemi zůstalo jen několik málo kolonií, které přežily jaderný holocaust. Většina jejich obyvatel pracovala ve výzkumných laboratořích hluboko na dně oceánů.

Styk s vnějším světem jim umožňovaly jen průzkumné výpravy malých podmorských kapslí, získávajících podrobné informace o vývoji jaderné kontaminace kontinentů a stavu zemské atmosféry. Jednotlivé kolonie začaly mezi sebou budovat podmorské tunely a stavět komunikační sítě, tak postupně došlo k úplnému sjednocení a vzniku jakési konfederace kolonií. Pokojný vývoj však byl narušen zcela neočekávanou událostí, která značně narušila obvyklý chod života v koloniích. Jedna z průzkumných kapslí zamě-



Aquaventura

řila kdesi v sektoru SV-295, pohyb neznámých těles. Pilot se přiblížil na bezpečnou vzdálenost a průběžně podával hlášení, pak však došlo k přerušení kontaktu a již se nepodařilo ho zpět navázat...

Ridiči středisko ještě nestačilo nadešlou situaci zhodnotit a už se některé kolonie otřásaly pod salvami výbuchů. Vaším úkolem, jak jste už však asi pochopili, je dostat se na kobylku neznámému útočníku a pochopitelně ho jakýmkoli způsobem zneškodnit. V každém levelu hry máte stejné poslání: zničit solární panely, které chrání Spurciánskou pyramidu a pak zničit pyramidu samotnou a zneškodnit její ochránce.

Dojde-li palivo, či potřebujete-li lepší zbraň, čeká na vás u konce každého tunelu spojovacího jednotlivé úrovně hry, sklad, kde můžete vše potřebné načerpat a doplnit. Aquaventura je klasikou 3D arkádou s prvky simulátoru. Idea je velmi slabá až hloupá a celou hru provází jeden velmi významný prvek - nuda. Je to skutečně velká škoda, protože jinak je hra výborně technicky zvládnuta. Pilot útočné kapsle prolétává velmi realistickým 3D světem a setkává se s velkým množstvím kvalitně zpracovaných nepřátel. Velmi překvapující je zcela dokonalé demo se strhující atmosférou, ale o tom až zase někdy příště. No schválně si zkuste někdy Aquaventura zahrát a posuďte sami.

TV



Theatre of Death

Ratatata, huiiiiii, bum, pchchhhhhh, prásk, vrrrrr, šplouch, šplouch, fiii.... Cannon Fodder je konečně tady.

Tak nějak takhle (v podstatě přesně takhle) zněl úvod ICEovy recenze na Cannon Foddera ve Score číslo 3. Budete si asi myslet, že jsem zešlel a nebo že mám hemeroidy, když začínám tento článek stejně jako ICE, ale chyba lávky, tato významná podobnost totiž neodráží jen jistou osobní (Ehm...) spřízněnost s ICEovou osobou, ale i velmi podstatný prvek, který stává obě hry, tedy Theatre of Death i Cannon Foddera, na stejný okraj mysli. Rozumně řečeno, jde v podstatě o dva identické programy, s jistými rozdíly, o kterých si právě něco povíme.

U programu Theatre of Death je smyslem hry v podstatě to samé jako u CANNON FODDER, to znamená zničit všechny nepřátele a zatančit si na jejich hrobech. U Theatre of Death se ovšem narozdíl od C.F. asi vůbec nezasmějete, jediné, že byste se smáli neschopnosti autorů programu, ale to by bylo myslím až příliš surové, ne?

Ale abych nemluvil jen o záporech, hra umožňuje i docela velké množství vskutku zajímavých činností, jako jsou například letecké či

score 65%

Název hry:	THEATRE OF DEATH
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	60%
Grafika:	55%
Zvuk:	70%

pozemní útoky na určený cíl, nebo ve vyšších levelech možnost bojovat například na měsíci. Další vcelku šikovnou záležitostí, se kterou jsme se však setkali už i u C.F., je možnost pohybovat určitým počtem vojáků, nezávisle na vlastní jednotce.

Grafika je v mnoha ohledech velmi překvapující. V jednom levelu můžete být uchvázeni krásou prostředí ve kterém se pohybuje a ve druhém si asi podfezate žily pod dojemem, že jste se vrátili do doby osmibitů. Nejhůře však dopadla vlastní grafika a animace vámi ovládaných vojáků, prostě hrůza. Co se hudby a zvukových efektů týče, nedá se zde najít nějakých výraznějších vad, takže ty jsou hodnoceny jako vcelku zdařilé. Mám-li tedy program hodnotit jako celek, je nutno podotknout, že svému bratříčkovi C.F. nesahá ani po kolena a je jen jakýmsi plagiátem.

TV

score 70%

Název hry:	ARCADE POOL
Výrobce:	Team 17
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

Ne, firmu TEAM 17 není třeba představovat, kulečník taky ne, představení redakce bylo ve čtvrtém čísle SCORE a nic jiného pro tuto chvíli nepotřebujete znát. Tak o co jde.

Jde o to, že firma TEAM 17 nám dává k dispozici novou hru ARCADE POOL, jejíž náplní je kulečník a já na ni píši tuto recenzi. Tak, a víte všechno. Pravděpodobně ale také víte, že TEAM 17 se nikdy příliš úspěšně nepouštěl do sportovních či stolních her. Z dílny této firmy vycházely vždy báječné a graficky strhující akční střílečky jako ALIEN BREED 1 a 2, PROJEKT-X, ASSA-SIN, SUPERFROG. Pustil-li se TEAM 17 do něčeho jiného, výsledek nebyl stoprocentní. Po pravdě řečeno - OVERDRIVE byl naprostý propadák, mám-li být upřímný, ale na druhou stranu, podíváme-li se

Arcade Pool

na vývoj firmy...(to stačí, čtenáři už to pochopili - red.).

ARCADE POOL je tedy sondou do oblasti klasičtých společenských her. A jak tehle průzkum dopadl? Slušně. Přiznám se, že jsem nikdy necítil přílišnou náklonnost ke kulečníkovitým hrám na počítačích. Hry jako Jimmy White's Snooker mě uváděly do záchvatů pocitu méněcennosti, protože jsem se ve změní poměrně složitěho ovládání často ztratil a byl jsem nalezen v bezvědomí po několika dnech na zcela neznámých místech. Teď ale vím, že s hrou ARCADE POOL se mi nic takového nestane.

Hra nabízí výběr z několika oblíbených druhů kulečníku, přičemž jen jejich vyjmenování by zabralo hodně místa, takže mi jen věřte, že jich je hodně. Hra samotná vypadá jednoduše a jistě ji zvládne i ten největší kulečníkový amatér jako třeba já. Není potřeba nastavovat žádné složité parametry a údaje - stačí jen chytnout tágo, namířit - počítač automaticky znázorní trajektorii zasažené koule a zvolit sílu úderu. To je vše. Myslím, že mě to časem začne i bavit.

Celou hru, která je ve stylu TEAM 17 v bezvadné grafice navíc podbarvuje stylová barová hudba pravděpodobně opilého pianisty, kulečníkový stůl je vidět shora a atmosféra hry je dobrá i bez detailních pohledů na kutálející se koule a vektorových simulací pádu do důlku. Alespoň mě to tak připadá.

ICE



Diggers

Kopáči, zrudíčky a nestvůrky, doly a kameny, planeta Zarg, Grablini, Quarrioři a F'Targové, důlní nástroje, mamuti a píseční červi, ach bože, stojí DIGGERS za to?

Zaprvé musím říci, že úplně přesně nechápu, proč DIGGERS není také ve verzi pro AMIGU 500. To zaprvé. Zadruhé bych vám rád vyjevil, o co ve hře DIGGERS jde.

Je to velice prosté - s jednou ze tří specifických ras, jejichž jména jsou uvedena v úvodním odstavci je třeba vydělávat peníze. To je ostatně třeba i u rasy nás lidí, ale na planetě Zarg se peníze vydělávají o něco hůře, než u nás. Jak? V dolech, kde pracují kopáči.

S hrstkou takových kopáčů se proto hráč, který se přece jen do hry DIGGERS pustí vydává na strastičné kopání po nástrahách prolezlých planetě.

DIGGERS je lodivnou zkoušeninou akčních her s hrami logickými a obchodními strategiemi (!?). V podstatě hry vypadá zhruba takto: Postavičky jednotlivých kopáčů lze jednotlivě ovládat či nechat je jít si po své práci. Ta zahrnuje kopání, sbírání diamantů a drahocenných kovů, které se občas podaří v šachtách nalézt, prodávání těchto surovin a následně nakupování daného vybavení a zařízení. Kopáči jsou zpočátku vybaveni pouhými lopatami, ale po vydělání určité sumy peněz lze nakoupit důlní stroje, výbušniny, mosty přes podzemní řeky, nafukovací čluny, výtahy, koleje pro důlní

score 60%

Název hry:	DIGGERS
Výrobce:	Millenium
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Logická
Počítač:	Amiga 1200
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	60%
Grafika:	65%
Zvuk:	70%

vozíky a další legrácky. Ve hře nejde jen o to vydělat určité množství peněz a postoupit do další z mnoha lokací (prales, poušť, polární kraj, hory, kamenité podloží atd.), ale hlavně porazit soupeřící partu horníků a dosáhnout kýženého množství financí dříve. Na planetě Zarg a v jejím podzemí ale nechybí ani nástrahy. Kromě podzemních řek, o kterých již byla zmínka jsou to zesnulé havíři strašící v chodbách, mamuti, píseční červi a v neposlední řadě soupeřící rasa horníků, která není obvykle příliš nakloněna naší snaze o vítězství.

Přes to všechno ale DIGGERS nepatří mezi špičku mezi hrami. Nevím proč, ale z nějakého důvodu mě prostě tahle hra nezaujala. Možná hezký pokus o originalitu, ale LEM-MINGS zůstávají daleko vepředu...

ICE





Falcon 030

od 33990,-



Z naší nabídky:

**1040STE
monitory,
pevné disky...**

11490,-

Originální hry pro ATARI ST/STE
v cenách od 100,- do 1300,- Kč.
(**Novinky:** Cannon Fodder, Elite II,
Dogfight, Kingmaker,
Legend of Kyrandia...)

Hlava Kasandry

Nenechte si ujít tuto vynikající českou
hru. Jen pro Atari ST/TT/Falcon

490,-

PRVNÍ JAGUAR V ČESKÉ REPUBICE

Revoluční domácí interaktivní multimediální systém.
*64 bitů, 55 MIPS, rychlost sběrnice 106 MB/s *16.7 mil.
barev v plném TV rozlišení *zvuk v kvalitě CD

Přijďte se podívat!

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 PRAHA 6
tel.: 354 979
Po-Pá 10-18 hod.
(prodej i na dobírku)

**U nás koupíte i počítače
Commodore
a PC 386/486 včetně
programů, her a dalšího
příslušenství!**

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 PRAHA 1
tel./fax: 24 22 86 40
Po-Pá 9-18 hod.
So 9-13 hod.
(metro Národní)

score **65%**

Název hry:	GLOBDULE
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Globdule
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

Co je to? Kdo je to? Jak to voní? Má to telefon? Umi to vyrábět hnojivo na ananas? Jakého je to pohlaví? Dá se k tomu přivázat šňůra na prádlo?

Otázky, otázky, obláčky, otázky, otázky. Odpověď je však velmi složitá. Globdule je prostě Globdule, velká hromada růžově-fialového slizu, bez fyzických pohyblivých, nebo fyzických znaků, vzniknuvší v dílnách britských softwarových kouzelníků - Psygnosis. Jak už bylo řečeno je Globdule velkou hromadou jakéhosi podivného slizu, to však neznámá, že nemyslí, nebo, že by snad nemohla mít i sny. Ano, sny. Jeho, nebo jejím velkým snem je dostat se do velkého nebeského hrackářství a tam se stát hrackou. Ale jak Velký Hrackář říká, to se nemů-



Globdule

že uskutečnit přes noc, to se musí vybojovat. Nebude to však žádná legrace. Globdule se musí probít z nejnižších pater katakomb, plných puchu a špíny, přes hradní komnaty plné pochodučících brnění, až do vysněného nebeského hrackářství, kde se konečně naplní její, nebo jeho dlouholetá tužba. Hra Globdule je opět dalším příspěvkem do dlouhé řady plošinkovek. Hrdina hry - Globdule je ve své podstatě jakýmsi vakem obsahujícím tekutinu. Tím je právě určen její (nebo jeho - red.) pohyb. Vždy, když pohnete joystickem tak, aby například poskočila, začne se kroutit zcela proti zákonům gravitace i celé sroudě fyziky. Většina místností je naplněna různými druhy ovoce, či drahého kamení, které máte za úkol sbírat, dále jsou zde i brány k jejich otevření je zapotřebí klíčů, či teleportovací zařízení, ke kterým je třeba shánět speciální známky. Velkou výhodou, bez které byste se v podstatě ani nemohli pohybovat je, že Globdule je schopna se přisát na jakýkoli dosud známý i neznámý povrch. No a právě díky této specifické schopnosti se po slizkých zdech sune až k vyčtenému cíli, pochopitelně jí s tím musíme trochu pomoci, že? Roztrženo sečteno: Jde o vskutku zvláštní plošinkovku, s dobrou grafikou i hudebním a zvukovým doprovodem, průvodním znakem je však všudepřítomná nuda. Ale, kdo by si neza-
TV



INNOCENT UNTIL CAUGHT

Jack T.Ladd na scéně. Narm'N'Palm v pozadí. Krásná Ruthie, zlý diktátor, Alkaseitler, žvýkačky přilepené na stolech a Intergalaktický daňový úřad. To všechno a možná i něco navíc teď i pro majitele počítačů AMIGA.

Ano, vždyť už to většina z vás určitě ví. PSYGNOSIS by přece jen tak neopustili herní trh na počítačích AMIGA, protože to je jejich rodné pole působnosti. Ano, INNOCENT UNTIL CAUGHT už dnes můžou hrát všichni bez rozdílu národnosti, pohlaví a co je důležité, i počítačů. Tušili jste to. Verze této rozporuplné, ale přesto humorné a zábavné kosmické adventure (recenze ve SCORE 2, návod SCORE 3 a 4) pro počítače řady AMIGA dopadla překvapivě dobře. Nebýt trochu většího počtu disket (jedenáct je sice velké sousto i pro zkušené vyměňovače disket, ale vzpomeňme si, kolik disket měl třeba Monkey Island), mohli bychom tuto verzi považovat za povedenější než na PC. Grafika se zdá o něco jemnější, hudba je rozhodně lepší. Co z pochopitelných důvodů zůstává stejné je námět a děj celé hry - kosmický zloděj Jack T.Ladd je odchycen organizací IRDS, je na něj uvalena daň o něco větší, než roční produkce středně velké Galaxie a jemu zbývá 28 dní k zaplacení. Co s ním IRDS provede v případě

score	95%
Název hry:	INNOCENT UNTIL CAUGHT
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

nezaplacení je lepší nevědět. Jako první čistá adventure z produkce PSYGNOSIS má INNOCENT UNTIL CAUGHT svoje chybičky a jeho obtížnost je až přehnaně nevyvážená - zpočátku střední, v první třetině nehratelná a ve zbývajících dvou třetinách dětsky snadná. Přesto si ale v téhle hře užijete hromadu legrace, pobavíte se při rozhovorech a některé akce hlavního hrdiny jsou možná v rozporu s vaší morálkou, ale zasmání si určitě zaslouží. Nebudeme se hrou INNOCENT UNTIL CAUGHT a její AMIGA verzi zabývat nijak obsérněji, stačí jen připomenout její existenci a zdůraznit fakt, jak je od nás prozíravě a moudře psát o každé verzi jedné hry odděleně. Verze pro AMIGU je lepší než PC verze už proto, že PSYGNOSIS nenechali majitele počítačů AMIGA na holičkách. To ostatně neděláme ani my!
ICE

score **75%**

Název hry:	SECOND SAMURAI
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Pohádka
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	60%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

Second Samurai

Shodou nešťastných okolností by se mohlo stát, že někdo ze čtenářů ale neví, jak se věci mají, to znamená, že nezná první díl, který nesl mystický název FIRST SAMURAI. Tak tedy, oba díly vypadají až na drobné odchylky (ne úchytky) takto - odvážný samurai (podle hry buďto první nebo druhý) se vypravuje na cestu, aby zlikvidoval zase jedno mimořádně odpudivé a nehezké zlo v klasické 2D bojové akční hře. Postavička je znázorněna z boku a podle příležitosti se ohání mečem, vrhá (obvykle nože či jiné kuchyňské nástroje) nebo jen kope a boxuje.

Pokud si někdo myslí, že SECOND SAMURAI není pokračováním hry FIRST SAMURAI, a že s touto báječnou hrou nemá nic společného, mýlí se. SECOND SAMURAI pokračováním je a společného má skoro všechno. Až na název, ovšem.

První díl byl na svou dobu výborně provedenou podívanou plnou báječné grafiky, hladké animace a perfektní hudby a zvuků. Není proto divu, že se na druhý díl čekalo poměrně narušivé a očekávání bylo značné. Výsledek? Graficky, hudebně i ideově vypadá SECOND SAMURAI úplně stejně jako první díl, je tedy dokonce možná hra dvou hráčů najednou - každý s jinak oděnou postavíčkou, obtížnost je nastavitelná, vstup do dalších úrovní je zajištěn přístupovými hesly, dokonce je mezi tou záplavou akce i trocha logických problémů, ovšem stejně jako v prvním díle z přemýšlení při jejich řešení nikdo mozkovou mrtvici pravděpodobně nedostane, ale problémy tady jsou... Svízel je v tom, co už je sice napsáno o pár řádek výše, ale nikdo si toho určitě v zápalu nedočkavosti nevšiml. SECOND SAMURAI je totiž úplně stejný, jako FIRST SAMURAI. Možná je trochu jiné prostředí, nové potvory, ale je to to samé. Nic proti tomu. Jen abyste se nedivili, proč je originalita hodnocena tak nízko. Přesto je ale SECOND SAMURAI stále kvalitní hrou a zábavnou plošinkovou bojovou hrou. Kvůli dobré akci a zábavě přece nemusí firmy neustále vymýšlet nové nápady. Pokud vám připadá SECOND SAMURAI stejně jako nám málo originální, řekněte si, že je to jen takový „mission disk“ k prvnímu dílu. A je to. **ICE**



TETRIS PRO

TETRIS PRO není jen nový, předělaný, inovativní a zábavný TETRIS. Je to nejlepší TETRIS, který jste kdy v životě viděli a možná uvidíte.

TETRIS PRO totiž není neustálým sestavováním kostiček v přibývajících rychlosti až do úplného zemřelí myslí, rukou, očí či jiných důležitých orgánů. TETRIS PRO je PROstě SUPER. Na první pohled by se mohlo zdát, že princip je už ohraný - po sestavení řádek se objevují hezké obrázky někdy erotického, jindy comixového charakteru a po sestavení jednoho obrázku přijde na řadu další obrázek a vyšší obtížnost. Ale není to tak, jak se na první pohled zdá. Princip hry TETRIS je jistě znám každému - skládání obrázků složených ze čtyř čtverečků do řádek, přičemž každá kompletní řádka zmizí. V TETRIS PRO ale není cílem dosáhnout určitého počtu řádek, ale právě odhalit obrázky v pozadí. Z počátku je to snadné, ale v dalších úrovních už nestačí k odhalení obrázku složit jednu řádku, ale je nutné dokázat sestavit více řádek najednou! V hodné vysokých úrovních se obrázek neposune, pokud nejsou vymazány najednou čtyři řádky! Inovace spočívá i v jiných vylepšeních - každá hra přináší nové základní rozestavení kostiček, které už na ploše jsou a brání v dokončování řádek. Kromě toho je tady několik druhů speciálních kostiček (všechny ve tvaru klasických čtverečků) s nejrůznějšími funkcemi - od zpomalování a zrychlování pohybu kostiček přes

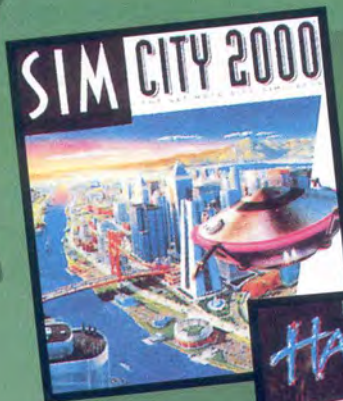
score **75%**

Název hry:	TETRIS PRO
Výrobce:	Logic System
Žánr:	Tetris
Styl:	Logická
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

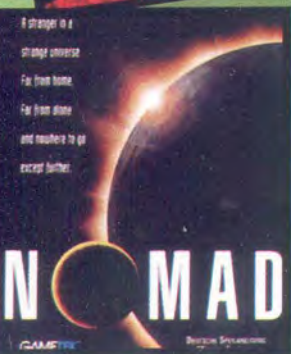
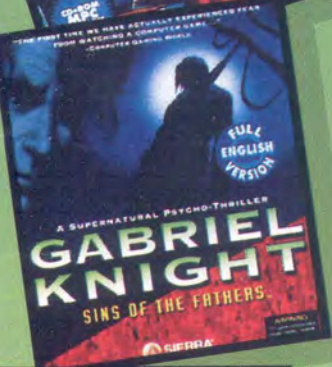
„Bomby“ vymazávající všechna volná políčka až po čtverečky, které obrátí celou plochu vzhůru nohama nebo vymažou políčko, kde se ukazuje další obrázek na řadě. Funkce speciálních kostiček se aktivuje, pokud je daná kostička použita k dokončení řádky a jejím vymazání. Celou hru podbarvuje sice trochu monotónní, ale pohodová a relaxační hudba, obrázky v pozadí jsou perfektně nakresleny a jsou velice nápadité a je v nich nádech tajemna. Tedy ne v kreslených postavkách králíčků, ale třeba na obrázku svíčky, která má porpore ženského těla atd. Máte-li chuť oprotit se od realistických simulátorů, strategických her a akčních střileček, zahrajte si pohodovou, ale rozhodně ne snadnou hru TETRIS PRO!
ICE



Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



**HORKÉ JARNÍ
NOVINKY!**



NOVINKY	TOP 20 PC		TOP 5 CD ROM
BENEATH A STEEL SKY	STRIKE COMMANDER	JURASSIC PARK	REBEL ASSAULT
PC/AM 1549,- Kč CD 1749,- Kč	1749,- Kč	1349,- Kč	1799,- Kč
ARENA: ELDER SCROLLS	PRIVATEER	COMMANCHE MAXIMUM	STRIKE COMMANDER
PC 1649,- Kč	1849,- Kč	OVERKILL 1599,- Kč	1799,- Kč
STAR LORD	ULTIMA UNDERWORLD II	SHADOWCASTER	GABRIEL KNIGHT
PC 1549,- Kč	1399,- Kč	1649,- Kč	1799,- Kč
MICROCOSM	GREAT NAVAL BATTLES	LEGACY/RETURN OF	SEVENTH GUEST
CD 2199,- Kč	1749,- Kč	THE PHANTOM 1849,- Kč	1799,- Kč
SIM CITY 2000	X-WING	ALONE IN THE DARK II	IRON HELIX
PC/MAC 1549,- Kč	1549,- Kč	1649,- Kč	1449,- Kč
DRAGONSPHERE	SECRET WEAPONS OF	FIELDS OF GLORY	TOP 5 AMIGA
CD 1549,- Kč	THE LUFTWAFFE 1499,- Kč	1549,- Kč	SPACE HULK
HAND OF FATE	PRINCE OF PERSIA II	GRAND PRIX	1149,- Kč
PC 1549,- Kč	1399,- Kč	999,- Kč	SYNDICATE
JOURNEYMAN PROJECT	SYNDICATE	CIVILIZATION	1299,- Kč
CD 1549,- Kč	1399,- Kč	1549,- Kč	CHAOS ENGINE
NOMAD	ACES OVER EUROPE	PATRIOT	999,- Kč
PC 1099,- Kč	1649,- Kč	1499,- Kč	GUNSHIP 2000
CONSPIRACY	SEAL TEAM	WING COMMANDER	999,- Kč
CD 1749,- Kč	1299,- Kč	ACADEMY 999,- Kč	ZOOL 749,- Kč

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:
ADRESA:
PSČ: MĚSTO:
Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

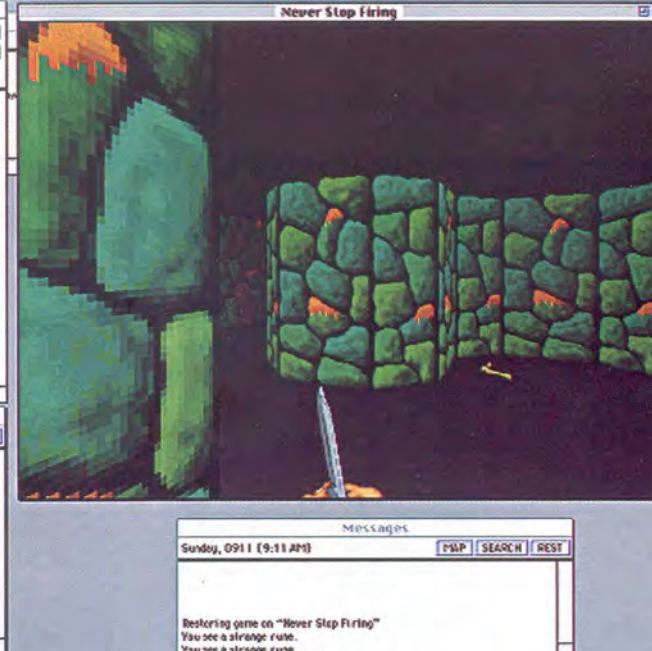
poštovné
CELKEM:

Poštovné a balné činí při objednávce 1 kusu Kč 50,-, 2 ks Kč 75,-, a 3-5 ks Kč 100,-.

MACINTOSH

Pathways Into Darkness
- klasický scrollovací
dungeon.

Stáří dobří Warlords - nejlepší verze, kterou jsem hrál.



Tetris Max - asi nejlepší zpracování klasického Tetrisu.

Stáří dobří Warlords - nejlepší verze, kterou jsem hrál - výřez mapy.

Another World - postarší akční božárna od Delphine Software.

macintosh na hraní?

Dnes už asi každý, i ten, kdo se kolem počítačů motá jen malou chvilku, zná firmu Apple či alespoň slovo Macintosh. Tyto počítače, používané především ve sférách DTP a počítačové grafiky, k nám prorazily z Ameriky a bližšího západu prakticky až po roce 1989, nicméně se jim utěšeně daří - u nás i ve světě. A jak počet uživatelů roste, roste i zájem výrobců software všeho druhu - přirozeně i toho zábavného. O hrách na Macintosh se však zatím příliš nemluví. Jako by žádné nebyly. Pokud je mi známo, neexistuje ani žádný macounský herní časopis. Specializovaných

časopisů pro macy sice znám celou řadu, hrám se však nevěnuji vůbec nebo jen směšným zlomkem svého rozsahu. I univerzální herní magazíny o macích píšou pouze sporadicky. Macintosh se totiž nachází ve stejné situaci jako PC-kompatibilní před nějakými šesti-osmi lety. Výrobce a specializované magazíny hry ignorují ve stylu „Mac je přece profesionální počítač (ó, tak profesionální), uvažovat o něm jako o stroji na provozování her je mrzká svatokrádež.“ Marná sláva, všichni víme, jak skončily písnička - jako herní stroje dneška číslo jedna.

Tak, úvod máme za sebou. Ještě bych vám rád sdělil, že toto není technický článek. Občas se tu možná nějaký technický údaj objeví, ale bude tomu tak jen výjimečně. Mám pro to dva dobré důvody. Zaprvé - chci napsat obecný user-friendly článek (ó hó hó) „o tom „jak to je“ - prostě žádné výčty bitů a bajtů, grafických rozlišení, procesorů, koprocessorů a zvukových čipů. Zadruhé - informace o macích se u nás shánějí poměrně těžko. Všechno, co o nich vím, vím na devadesát procent. To v praxi docela stačí, avšak právě těch zbývajících deset procent mi brání házet tady přesnými čísly a pak se pod to podepsat. Tak - tohle je OPRAVDU konec úvodu.

CO JE TO MACINTOSH

Úhledná škatulka s duhovým jablíčkem - ale o to teď nejde. Je to naprosto rozumný domácí počítač, na kterém se dá dělat všechno co na PC, ovšem asi tak o polovinu kvalitněji, rychleji a příjemněji. Za kvalitu, rychlost a tak dále se přirozeně platí, ale je třeba říci, že Macintoshe už nejsou tak cenově nedostupné, jak se o nich trádí. V současné době vycházejí oproti relativně stejné výkonným PC o nějakých 30% draž. Pokud si chcete koupit počítač jenom na hry, určitě se to nevyplatí (nejen kvůli vyšší ceně). Čím více času však chcete mimo hraní věnovat nějaké té práci, tím se stává koupě maca zajímavější. V současné době se mezi lidmi pohybuje více jak dvacet různých modelů Macintoshe - firma Apple má v poslední době ve zvyku uvádět na trh stále nové modely a do půl roku je opět modifikovat na modely další. Ničemu to neškodí - jen přehlednosti. Každopádně bych vám doporučil kupovat maca od výkonu modelu Macintosh IIfx výše.

GRAFIKA

Software pro Macintoshe je vždy stoprocentně systémový. Spolu s častým výskytem grafických karet to způsobuje určitá zajímavá specifika, která si zaslouží podrobnější popis. Každý mac (kromě těch nejstarších lenochodů) umí nějakých 640x480 ve 256 barvách (a hromě - přesná čísla!). To je grafika, která zcela odpovídá dnešním VGA kartám PC-kompatibilních (o něco nižší rozlišení než nabízí mód SVGA). Takové rozlišení však zůstává jen macům kancelářským - trh Macintoshů je vybaven spoustou grafických karet, které mají jednu zajímavou vlastnost - jsou vesměs velmi kvalitní. Na 21-palcových monitorech běžně zobrazíte 1000x800 bodů, vyrábějí se však karty, které dokáží např. i 3200x2500 bodů. Mluvíme o tom z jednoho důvodu - je zajímavé, jak se s tím tvůrci her (kteří obvykle počítají s běžnými 14-palcovými monitory) vypořádali. Dodnes jsem viděl tři způsoby: Některé hry

zůstávají prostě jako okna, odpovídající velikosti úhlopříčce 14 palců. Okno hry se pak buďto umísť do středu obrazovky a okraje jsou zaplněny černou barvou, nebo okno zůstane normálně ležet na pracovní ploše. Některé hry dokáží využít vyššího rozlišení a „roztáhnou“ se po celé nabízené ploše - je to především vlastnost her strategických (představte si SimCity 2000 či Warlords 2, kde vidíte 3x více hrací plochy než na malém monitoru) a leteckých simulátorů. Některé firmy volí cestu dvou rozlišení - viděl jsem to u King's Questu 5 Fy Sierra či u Another Worldu Fy Delphine Software - ten dokonce nabízí čtyři různá rozlišení! Zajímavé na tom je, že oproti PC, kde se podobné možnosti občas objeví při instalaci (např. u strategií Fy Maxis), u výše zmíněných macounských her to bylo řešeno volbou při každém startu hry nebo dokonce přepínáním rozlišení v průběhu hry.

ZVUK

Docela dobře. O něco lepší než Soundblaster Pro (myšlen ještě ten osmibitový) a o trochu horší než Amiga (mac klidně zvládne hrát amigácké hudební moduly, ale výstup je o trochu špinavější). Kromě toho - mac zvuk pod kontrolou procesoru. Hodně složitých zvuků může tedy zpomalit celý počítač, což představuje určitou hrozbu pro malé macy. Nově vyráběné macy AV nabízejí 16-bitový zvuk, ale ještě jsem to neslyšel (mimočodem), AV-verze mají v základní výbavě CD-ROM a modem).

VÝSKYT HERNÍHO SOFTWARE

Na Macintosh se v současné době vyrábí méně her než na PC a více než pro Amigu. O skutečném vstupu na herní trh se dá mluvit asi tak od roku 1990. Zpočátku bylo pro macy k dispozici cca 30-40% herního trhu, v současné době je to cca 60-70%. Tím „herním trhem“ myslím objem vydávaných her pro PC-kompatibilní,

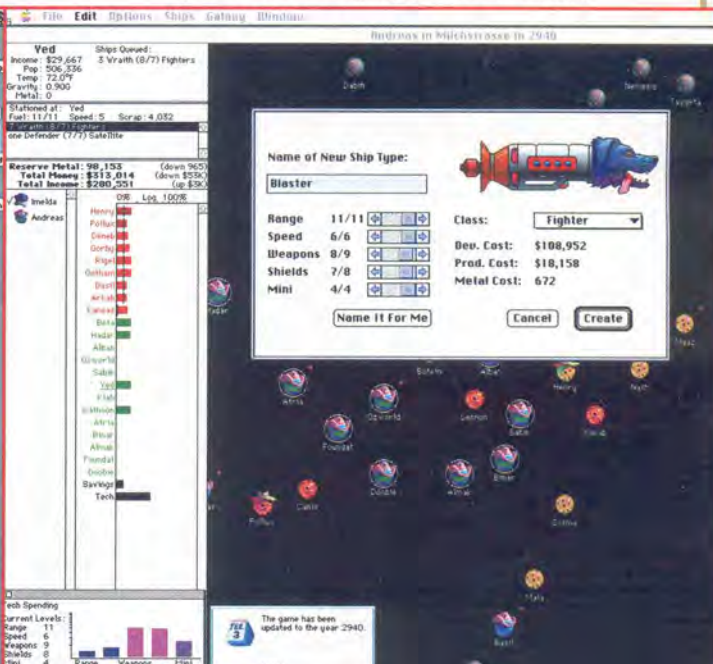
neboť tyto dva systémy jsou si poměrně blízké žánrovým zaměřením - většinou se jedná o hry složitější (kdybych mluvil o filmech, použil bych slovo „charakterní“) - strategie, adventury a simulace, arkády jsou zastoupeny poměrně řídko. A ještě jeden postřeh - tak, jako se pro macy dělá především kvalitní uživatelský software, také výběr her zahrnuje především ty lepší projekty. Ačkoliv je tedy nabídka software ztateně menší (než pro PC), z oné pomyslné špičky toho moc nechybí. A nakonec taková malá seriózní úvaha pro všechny, kteří třeba právě v této době o koupi Macintoshe uvažují. Co se týče hardware, není tu žádný problém. Firm, které macy prodávají, není mnoho, a srovnáme-li jejich serióznost s průměrem ohromné rodiny prodejců PC, dospějeme k imponujícím výsledkům. Poruchovost Macintoshů, stejně jako jejich životnost, bývá o třídu nad průměrným PC. I uživatelský software je bez problémů (i když ho nekoupíte - tak jako u PC - v každé větší trafice). Po této stránce se vám vaše investice jistě vyplatí. Horší je to však s informacemi - tuzemské počítačové časopisy o macích příliš nepiší, zahraniční časopisy se těžko shánějí, sousedé s Macintoshem se vyskytují věru řídko - to může pro člověka, jehož přístup je čistě laický, znamenat určité problémy. A co se týče her - u nás nic moc. Prakticky jedinou cestou k širšímu trhu macounských her je firma Vision, a ani tady neseženete takřka nic přímo - pouze na objednávku. Z tohoto hlediska bych Macintosh jako herní stroj rozhodně nedoporučoval. No - pokračovat bych ještě mohl dlouho. Ale jelikož do uzavěrky tohoto čísla zbývá několik málo hodin a já už mám psaní plný zuby, budeme končit. Jedno vám však slibit můžu - o Macintoshu nečtete ve Score naposledy. Občas se nějaký ten článek a nějaká ta recenze určitě objeví, přiměřeně k (zřejmě) zanedbatelné části vás čtenářů, kteří maca vlastníte.

TAD

Shanghai 2 - verze Super Extra DeLuxe.



Spaceward Ho! 2 - divně vypadající, avšak kvalitní strategie.



Seahaven Towers



Seahaven Towers - karty - hm, hmm - tomu jsem nikdy nerozuměl.



Klasické šachy - Chessmaster 2100.

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INKUBUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA,
ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.



460,-Kč
SV 135
JUNIOR MEGASTAR

Datalux

295,- Kč
SV 123
SUPERCHARGER



689,-Kč
SV 207 PC
COMMANDER
ANALOG



520,-Kč
SV 125
SUPERBOARD



610,-Kč
SV 127
TOP STAR



Commodore

PRODEJNY:

Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

ČTENÁŘSKÁ SOUŘEZ

Jak ten čas letí. Obvyklý povzdech, že, není to tak dávno, co jsme pro vás připravovali první číslo SCORE a teď už držíte v ruce číslo šesté. Půl roku je dlouhá doba a my už se nemůžeme vynalozovat na porodní bolesti, dětské nemoci a další nesnáze. Ostatně - my od vás čekáme, že budete náš časopis kupovat, a vy čekáte, že za svoje peníze dostanete, co vám patří. Máte to mít.

Mezi mnohými dopisy a připomínkami, které jsme od vás dostali vyplouvá na povrch chťi po čtenářských soutěžích. Jelikož jsme ale od přírody chamtiví a lakomí, čekali jsme do dnešního dne, zdali se nenajde firma či organizace, která by naší soutěž chtěla sponzorovat, protože soutěž je jednou z nejlepších forem reklamy. V našem časopise nic nestojí a jediné náklady jsou na ceny pro výherce. Jak jistě správně tušíte, žádná taková firma se neobjevila.

Protože se ale řídíme heslem „všechno pro naše čtenáře“, rozhodli jsme se, že takhle to dál nejde. Časopis bez soutěže - to je jako, jako...no, přinejmenším jako ryba bez bicyklu! Proto se od tohoto čísla až do omrzení budete setkávat s čtenářskou soutěží, do níž ceny dodá, ceny dodá...chvilka napětí...takže ceny do naší soutěže dodá...

REDAKCE ČASOPISU SCORE!!!

Hm, no velkou radost tedy nemáte. No nic, počkejte, až se dozvíte, co vás čeká. Dlouho jsme rozmýšleli o typu soutěže a cenách, ale nakonec jsme došli k závěru, že soutěž v herním časopise by se měla týkat her a stejně tak i ceny. Vězte tedy, že v naší soutěži se budete setkávat s otázkami, které se bezprostředně dotýkají počítačových her či firem, přičemž ceny budou mít stejný charakter - půjde o čisté paňské a herní objekty tričkovitého, čepicovitého, plakátovitého, mimořádně i originálně herního charakteru. V každém kole bude cena jiná, abyste měli o čem přemýšlet a komu závidět.



Pravidla naší soutěže jsou jednoduchá - stačí správně odpovědět na všechny naše otázky v tom kterém kole, napsat odpověď na samostatný korespondenční lístek (s ohledem na množství dopisů nebudeme do soutěže zařazovat odpovědi v obálkách) a na tento lístek nalepit kupón, který nikdy nezapomeneme otisknout na stránce se soutěží (v tomto případě tedy na této stránce). Správné odpovědi budou slosovány a výherce každého kola od nás dostane vytoženou cenu. Nechceme malovat čerty na zeď, ale pokud nám to čas a nálada dovolí, chystáme se s vítězi naší soutěže dělat i kratičké rozhovory. Uvidíme.

Tedy už se ale pohodlně uсаďte, zavřete oči (Počkat! Až dočtete větu!!!) a představte si reklamní tričko hry MICROCOSM. Máte? Tak tohle báječné tričko bude cenou v našem prvním a zahřívacím kole. Stačí jen odpovědět na pár otázek:

1. Hra MICROCOSM si vzala za námět cestu do lidského organismu. Uveďte název alespoň jedné další hry, ve které se s ponorkou můžete podívat do nitra lidského těla.

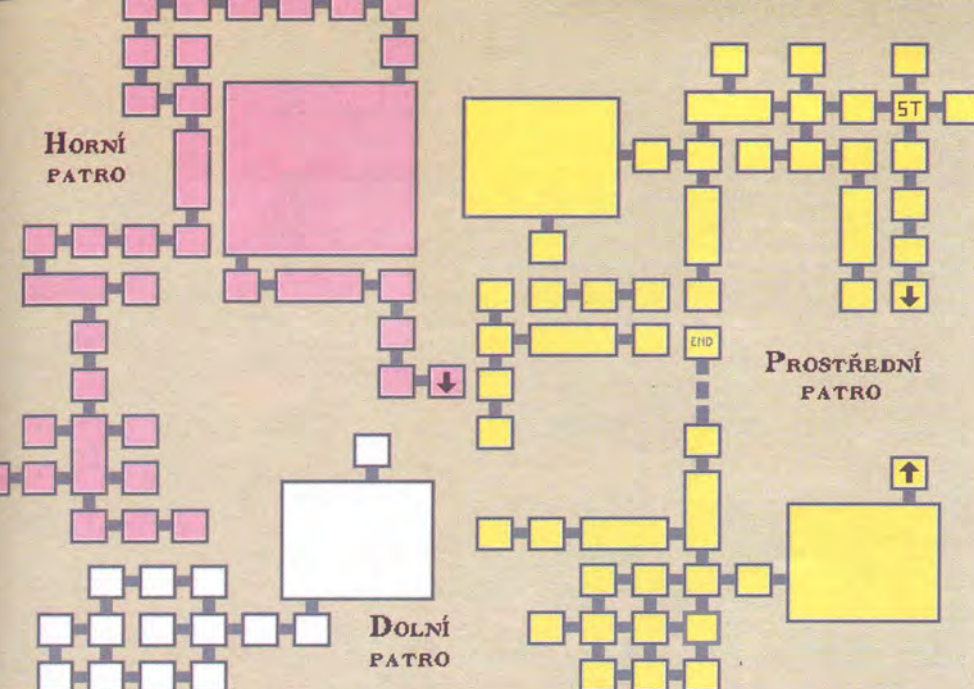
2. Autorem hry MICROCOSM je firma PSYGNOSIS, známá dnes takřka po celém hráckém světě. Nebude pro vás jistě problémem vymenovat alespoň deset dalších her z dílny PSYGNOSIS (pokračování budou považovány za jednu hru, tzn. že pokud by existovala hra MICROCOSM 1, 2, 3, 4 atd., půjde stále o jeden titul).

3. A to nejlepší na konec. Abyste si od her trochu odpočinuli, napište nám, kolik je třetí mocnina z čísla 2744! Alespoň poprvé v životě použijete svůj počítač k něčemu jinému, než ke hraní.

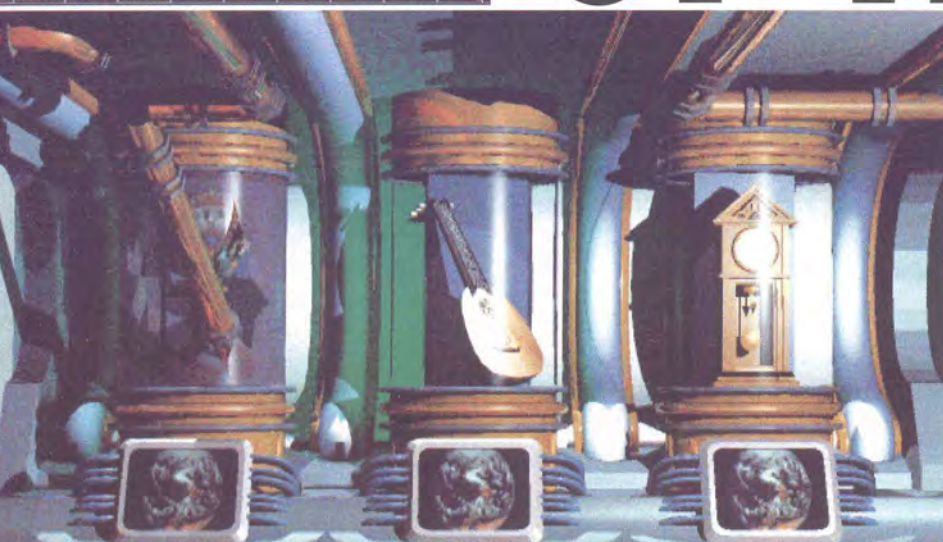
Tak to je vše. Na první kolo to nebylo špatné, co říkáte? V každém případě si teď rychle sežehněte korespondenční lístek, tužku, papír a nůžky a dejte to všechno dohromady. Až to uděláte, budete na nejlepší cestě k tričku MICROCOSM. Je moc hezké, vážně!

Vaše redakce

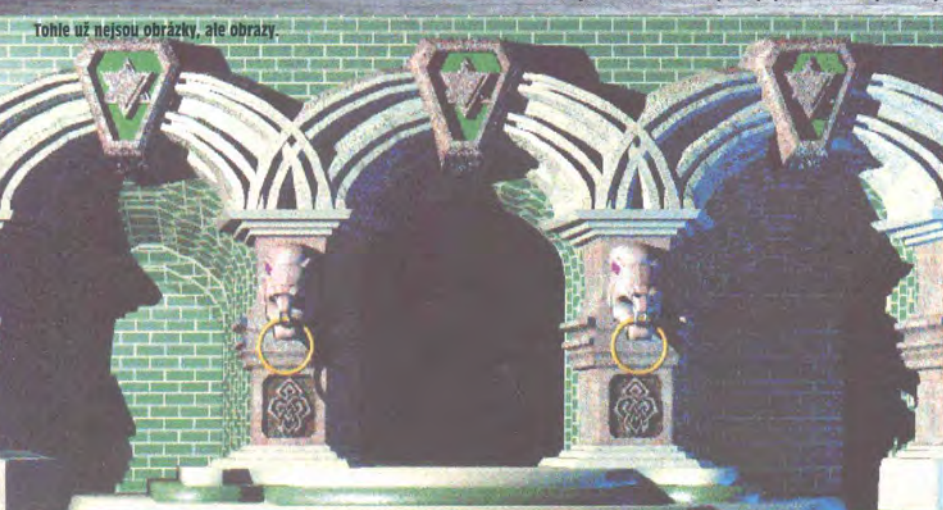
SOUTEZ
score
KUPON 1



Jak že se jmenoval ten program, kterej uměl generovat takovouhle krajinu?



Při vykrádání muzea se spustí poplach a budou problémy.



Tohle už nejsou obrázky, ale obrazy.

LABYRINTH OF TIME

RYCHLÉ TIPY

score 86%

Název hry: **LABYRINTH OF TIME**

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: PC, CD ROM

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 85%

Grafika: 95%

Zvuk: 90%

- 1) klíč od skříně v pokoji 14 má v šupletě šerif
- 2) karta ze skříně pomůže u teleportu za zrcadlovým bludištěm
- 3) teleport se větví a může být záluďný
- 4) padající kameny zdoláš bez helmy jen jednou
- 5) kdo si víc přečte, víc se dozví
- 6) v krétské kryptě leží v okrouhlé nádobě Alabrys
- 7) první barva leží na polici ve spíži, druhá je za trůnem
- 8) v hudebním stroji je schován klíč k detektivní kanceláři
- 9) čísla ze staveniště pohnou se zdi v kině
- 10) železné dveře vedoucí z metra se dají odšroubovat
- 11) je lepší si zavolat telefonem, nežli být zvědavý na budoucnost
- 12) mince otevírají placené toalety, novinové automaty...
- 13) za cihlovou stěnou leží klíč od pokoje v hotelu
- 14) kdo přechází na červenou, ten padá do bludiště
- 15) role papíru patří do tiskařského stroje a noviny na podnos
- 16) šaty vyperou v prádelně a spolu s novinami zapiš do deníku datum
- 17) východ z nereálného bludiště leží přímo proti vchodu

- 18) sloup na Zigguratu otevírá dveře
- 19) páky v knihovně jsou klíčem k dolu
- 20) klíč k vězení má detektiv na židli
- 21) s velkou silou vytáhnete meč, ale raději zavřete dveře
- 22) mayská stavba skrývá nevypranou košili
- 23) k Minoťturovým palácům si musíte postavit most
- 24) kdo je silný, otevře sarkofág a získá krétský ornament
- 25) býk je tvořen zrcadly, stačí je nabarvit
- 26) kdo krade v muzeu sošky, bude potrestán odnětím svobody
- 27) za trůnem je skrytá druhá barva
- 28) sekera z hrnce otevře klíč k srdci
- 29) srdce rozbije mayská soška

ANDREW



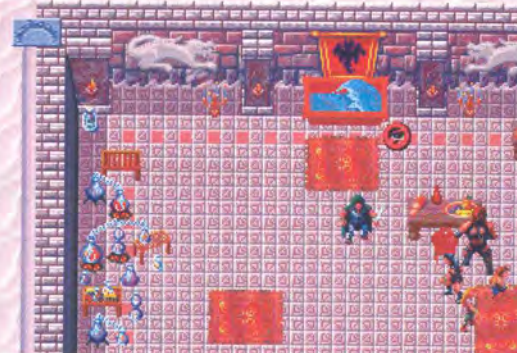
Děkovanky jsou stejně dokonalé jako celá hra. Čeká vás další animovaný úsek v SVGA.

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)



Dark Sun

Bylo nebylo, před dávnými a dávnými lety, v jedné velmi vzdálené galaxii na planetě Athas...



POPIS DŮLEŽITÝCH POSTAV A LOKACÍ (očividně abecedně)

Arant - obchodník s otroky, který v době, kdy se odehrává náš příběh nabízí k prodeji strážce vesnice Gedron

Balkazar - jeden z mocných kouzelníků žijící ve Městě kostí na severovýchod od Rudých písků. Rasa Magera je v jeho moci

Cedrilte - naprosto zničená a pobořená vesnice na západě úpí pod nájezdy létajících Wyvevrů a strážců z hradu

Chahl - velitel vesnice Teaquetzl, starý, ale spravedlivý, moudrý a jak se později ukázalo i velice statečný

Chaya - velitelka vesnice Cedrilte, která si uchovává důstojnost i přes katastrofu, která Cedrilte postihla

Chee-smak-tunk - zlá, proradná a nesmírně ošklivá královna gigantických pavouků v Podhoří pod hradem Tary a Nagigo

Churr - proradný nájemný krysi žoldák, který unesl dceru nejvyššího Tari ve stokách

Clikk-tunk - pavoučí princ, který chce zachránit Podhoří před válkou s Mindhome

Cragg - jediný rozumný muž ve Městě Korbnor, které bylo před dávnými lety obsazeno Psurlony. Cragg hlídá láhev s Džinem

Dagolar - silný čaroděj využívající spolupráce s městem, Teaquetzl a císařem. Cesta k němu vede ze stok pod městem

Dakaren - zlý a proradný druid, který přijímá lidské oběti severovýchodně od Gedronu. Má část sošky z Gedronu

Darkhold - pavoučí území v Podhůří - díky starobylé-

mu zlu, které sídlí v sadu hub je Drkhold nebezpečné místo

Draj - to slovo je symbolem zla. Draj je hlavní město Athasu, sídlo krále a také místo, kde umírají gladiátoři

Drisana - velitelka elfí karavany v severovýchodním cípu pouště. Trápi ji nájezdy Mager a Wyvernů

Dwyer - král zničeného Korbnoru, který se stal obětí své megalomanie. Myslel to dobře, ale podcenil rasu Psurlonů

El - jeden ze starobylých a dávno mrtvých kouzelníků, který zanechal spoustu mocných zbraní a kouzelných předmětů

Gedron - poklidná vesnice na severozápadě země. Poklidná je ale proto, že jsou všichni ovládáni zlým kouzelníkem

Goburnix - bratr kouzelníka Dagolara žijící v jedné z jeho cel. Dagolar jej zabil a posléze znovu oživil jako zombie

Jasmine - klerička, sestra Linary z Gedronu, která má být obětována Dakarenovi na severovýchod od Gedronu

Karas - velitel Gedronských strážů severně od vesnice. Strážce byly zotročeny a jsou hlídány v ohradě

Keldar - Dagolarův templář, sloužící jeho zlým cílům v jeho království pod městem Draj. Je prolhaný a zlý. A silný, také

Korbnor - starobylé město, kdysi prosperující, dnes v ruinách zasypáno pískem, obsazeno Psurlony a plné duchů

Kraxis - velitel armády města Draj. Setkali jsme se

Toto je příběh můj a mých spolubojovníků, který se před dávnými lety skutečně stal. Všechny jeho pasáže jsou pravdivé a zakládají se na skutečnosti. Během svých cest po světě Temného Slunce jsem si načrtl malou mapku země - nenajdete na ní lokace jednotlivých předmětů a bude vám, stejně jako mně sloužit pouze k hrubé orientaci v poušti obklopující město Draj. Abych vám usnadnil trápení a přiblížil vám náš svět, začnu svůj příběh s vyjmenováním všech důležitých názvů míst a postav, protože náš starobylý jazyk může pro vás znamenat jistá úskalí a problémy při orientaci ve sluncem vyprahlé poušti.

s ním sice až na konci naší cesty, ale bylo to setkání nebezpečné

Kwerin - proradný a zbabělý důstojník ve vesnici Teaquetzl. Podrývá autoritu velitele a uchází se o jeho místo

Linara - ranhojička ve vesnici Gedron, jež jako jediná není pod Wyrmiarovou kontrolou.

Llod - kouzelník města Korbnor. Na králův popud povolal Psurlony, kteří jej zabili. Vyrobil hůlku teleportace

Magera - obrovští hloupi a víceméně primitivně hrozní, které však má Balkazar ve své moci.

Podnikají nájezdy

Mikquetzl - nejvyšší krysi kněz - je to fanatický šlehanec, který se chystá obětovat dceru velitele Tari

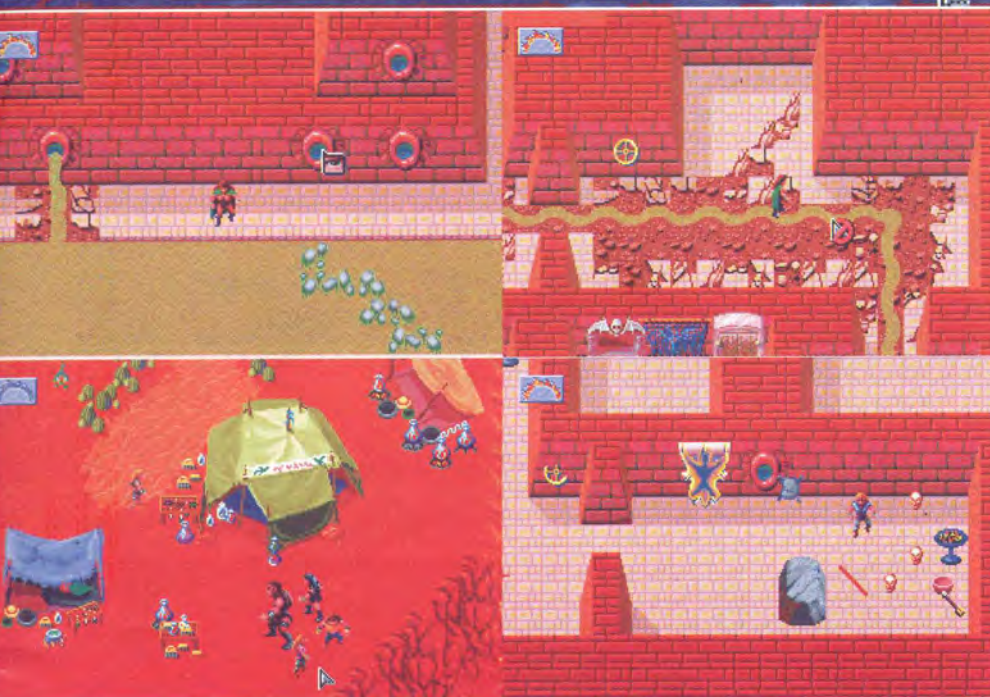
Mindhome - roztomilí malí modří panáčky žijící v Podhůří, kteří mají strach z pavouků. Všichni jsou to telepati

Mow - jak se později ukázalo, Mow je přestrojený Dagolar, který se k nám připojil v jeho říši pod městem Draj

Nagi - mág, který katastrofálně prohrál boj o život se svou sestrou. Zemřel opuštěný a pohřbený zaživa v Podhůří

Old One Eye - vůdce otroků, kteří pracují na plantážích a polích severně od města Draj. Pracuje uprostřed pole

Outcast - jako jediný z Mindhome není telepat, a proto ví, jak odvrátit válku Mindhome s pavouky v Podhůří



Psurlon - mimodimenzionální rasa superinteligentních bytostí, která obsadila město Korbnoř před staletími

Takan - templář z města Draji, který okupuje oasu západně od vesnice Teaquetzl. Je ale zbabělý a není si ničím jist

Tara - čarodějka, která si udržuje svůj mladý vzhled vysáváním životní energie ze svých obětí

Tari - sympatické a milé krysy žijící ve stokách pod městem Draji. Proti nim stojí náboženští fanatici - vyznavači

Teaquetzl - hlavní vesnice formující se Alliance. Vesnice, která přežívá dobře v pouštních nebezpečích a úkladech

Tectuktitlay - císař města Draji. Strůjce všeho zla a neštěstí zotročené a vyprahlé země Temného Slunce

Theofil - pološílený templář, který si umanu vykopat měď v horkých pramenech jižně od Gedronu.

Tristram - kdysi, v době, kde ještě žila, byla krásná a byla Tynanovou dívkou. Nyní je mrtvá a bezduchá

Tynan - nejvyšší kněz chrámu, který je dnes v podzemí pod většinou pouště. Chce se setkat se svojí dívkou

Wyrmlas - odporně zlý a panovačný kouzelník, který ovládá mysl všech lidí v Gedronu. Chce dvě části sošky

Wyvern - odporná létající potvora, která není bytostí - není zlá, ale je ovládána pomocí kouzel a magie Tary.

KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ

Náš příběh se začal před dávnými lety v aréně města Draji, kde jsme měli zemřít jako gladiátoři pro potěšení krále a měšťanů. Nechtělo se nám zemřít a proto jsme byli stateční. Kdybychom nebyli stateční a nechtěli žít, asi bych vám svůj příběh nevyprávěl. Dnes už ale vím, že ne všechno, co jsme na svoji cestě udělali bylo správné. Vždy jsme měli několik možností a ne vždy jsme zvolili tu pravou. Ne vždy jsme volili diplomacii a raději jsme bojovali. Teď už vím, že nejlepší je cesta rozumu a ne síly. Stejně tak jsme udělali věci zbytečné, sloužící jen ke zvýšení naší zkušenosti a získání nových předmětů. Nic ale není zbytečné a já jsem rád, že jsme toto dobrodružství podstoupili. Stálo totiž za to. Vždyť uvidíte...

ÚTĚK

Když jsme poprvé vstoupili do arény, polilo nás horko a strach. Boj byl krutý, ale vítězný. Ještě než jsme se vrátili do kobek, prozkoumali jsme arénu, promluvíli s vězňem, který zoufale žádal vodu a v rozhořčení z našeho neštěstí jsme sestřelili supa, který seděl na kůlu. Potom jsme se vrátili do věznice a vydali se na průzkum okolí. Nejprve jsme si po boji odpočinuli u ohně na východě, upekli supa a šli si promluvit se spolubojovníky. V jedné místnosti jsme našli hrnec a když jsme v jiné, prozkoumali zeď, odhalili jsme skryté tlačítko. Předtím jsme ale museli zabít oživlou mrtvolu, která hlídala poklad - brnění, šípy, diamant a peníze.

Potom jsme potkali muže jménem Trustee, který pobíhal po chodbě - vyslechli jsme jeho příběh a zeptali se na ostatní gladiátory. Trustee nám pomohl dostat se na jih ke kucháři (měl totiž klíč od jeho dveří). Promluvíli jsme s Dinosem a na východě naplnili hrnec vodou, rozbili prázdné džbány a v jednom z nich našli diamant. (nedá mi to, abych příběh trochu nenarušil. Podívejte - nejde popsat všechny možnosti. Tohle je popis jenom jednoho ze způsobů, ale jenom tady jsou způsoby čtyři - dát diamant Mironovi a domluvit s ním útěk, nechat si otevřít bránu a proboujet se ven, domluvit se s partou gladiátorů anebo poslední způsob, který popíšu dále. To jen, abyste si nemysleli, že o těch dalších možnostech nevím. A vůbec - nezačíná to špatně, no ne - ICE).

Protože jsme se chytali k útěku, nechtěli jsme být nepřipraveni. Proto jsme se vrátili do arény, zvítězili a navíc dali napít přivázanému gladiátorovi, kterého jsme rovněž osvobodili. Dál a dál jsme bojovali v aréně, vraceli se zpět až se naše síly zvětšily, zkušenost vzrostla a my se vyzbrojili zbraněmi a brněním poražených nepřátel. V době, kdy jsme byli dostatečně silní jsme v kobkách vyhledali muže jménem Srar - vůdce party zkušených gladiátorů a vymysleli plán - dohodli jsme se na společném zápase v aréně.



Greetings, Enter and hear the wisdom of the ancients, The Elders of the Skull Temple are grateful for your brave defense of the temple.

WHAT DO YOU SAY?
 What is this Skull Temple for?
 Can you tell me about the Elders?
 You are different from the other Tari.
 How do I get in to see the Elders?
 Goodbye!

Jenomže nebudeme bojovat spolu, ale uprchneme nepoužívanými dveřmi na západě arény. Druhý den jsme se vydali do arény, setkali se a společně uprchli. V kobkách, do kterých jsme se chodbou dostali jsme se ale museli společně probíjet k východu. Nebylo to obtížné, protože díky překvapivému útoku byly strážce zmatené a roztržité. Rozloučili jsme se se statečnými gladiátory a prohledali celé kobky, pobili všechny strážce, sesbírali zbraně a brnění a konečně se dostali k mříži na severozápadě, kterou snadno zloděj v naší partě otevřel. Cesta do stok byla volná...

STOKY

Hned při vstupu do stok nás překvapila skupinka krysy Tari. Jejich požadavek na zaplacení poplatku byl směšný. Nezaplatili jsme nic, a protože jsou krysy od přírody zbabělé, strachovaly se o svůj život a nechaly nás projít. Na cestě stokami jsme dorazili k bráně Vysoké Obory (High warren) a hlídači u brány se představili jako uprchlí gladiátoři. Poté, co nás pustil dál, jsme vyhledali nejvyššího představitele Tari a promluvili si s ním. Dozvěděli jsme se, že Churr, proradná krysa unesla jeho dceru, kterou on chce z celkem pochopitelných důvodů zachránit. Po chvíli bloudění jsme Churra našli v jihovýchod-

ní části stok. Krysí dcera již však nebyla v jeho moci - fanatický vyznavač Mikquetzli ji bude co nevidět obětovat. Naštěstí jsme přišli v pravý čas a překazili náboženskou orgii, pobili strážce i Mikquetzla samotného. Kromě zbraní a oslepujících rukavic (Chameleon Gloves) jsme v místnosti s oltářem našli páku, se kterou jsme otevřeli dveře na severu místnosti a zachránili spoutanou dívku/kryšičku. Jakmile jsme ji však plní radostí z její záchrany doprovodili domů, započal obrovský útok zbylých Vyznavačů na Tari. Útok jsme se štěstím odvrátili a jako odměnu dostali kouzelnou helmu (Helm of Contemplation). Potom, znavení dlouhým a vyčerpávajícím bojem jsme si odpočinuli a vydali se za Starobylými na východě Vysoké Obory. Byly to tři lebký z kdysi pravděpodobně moudrých a vážených těl. Z jejich moudrosti jsme načerpali mnohá poznání. Mimo jiné jsme se dozvěděli o dvou východech ze stok, o tajemném východu a hlavně - o Dagolarovi, čaroději, jež oživuje mrtvé Tari a o tajemném vstupu do jeho říše, který se vyvolává pomocí magické hole (Staff of Parting), jež je schovaná ve ústí kanálu v místnosti. Starobylí nám navíc dovolili vzít jednu mísu, která nás měla zavést k tajemnému východu. V temném kanále jsme skutečně našli onu tajemnou hůl a mísu, a sebrali je ze země. Vydali jsme se dál na sever a cestou prohledávali ústí jednotlivých kanálů. Obzvláště místnost na severozápadě je bohatá na poklady. Podle rady Starobylých jsme ale došli na samý severovýchod, kde jsme u vody použili Staff of parting. Voda se roztoupila a nás čekal sestup do Dagolarova království...

DAGOLAR

Místo, kam jsme přišli bylo ošklivé, zapáchalo pekelným ohněm a očividně nás tady nečekalo nic dobrého. Vyšli jsme a něco nám napovídalo, že hromady těžkých kostí budeme potřebovat, a tak jsme je začali sbírat (stačí najít čtyři). Po chvíli cesty se nám do cesty připlétl Mow - myšák, anebo alespoň jsme si mysleli, že to je myšák, který se k nám chtěl připojit. Vzali jsme ho s sebou a díky tomu jsme měli spoustu informací o tomto pekelném místě. Všechno nasvědčovalo tomu, že musíme nejprve najít čtyři náhrdelníky. V místnosti na východě jsme proto pobili čtyři strážce a jejich náhrdelníky vzali a oblékli. S náhrdelníky na krku jsme mohli projít před Dveře Očí a dostat se do další části bludiště. O tom, že se nacházíme na opravdu pekelném místě svědčila jednak strašidelná setkání s příšerami a také sochy vytvořené z pokroucených těl či „tapiserie“ utrpení. Cestou nás potkalo několik střetnutí s Keldarem a jeho pomocníky. V jednom místě se však Mow, který byl po celou dobu s námi začal chovat podivně - varoval nás před vstupem do cely, kde žije prý příšerná zombie. Přes jeho varování jsme vstoupili a našli ubohého Goburnixe - Dagolarova bratra. I když byl rozhovor s ním těžký, pochopili jsme, že chce za bratrem. Vzali jsme ho tedy sebou a vystoupili z cely. Jaké bylo naše překvapení, když se Mow náhle změnil a ukázal svou skutečnou podobu Dagolara a zbaběle uprchl, nemohla snést pohled na svého bratra, kterého sám zavraždil. Na našem průzkumu Dagolarova království jsme našli několik pekelných a zajímavých předmětů, které sloužily k jeho ďábelským plánům - kouzelný kruh na transformaci slizu, zvířata v klecích, kouzelný prach atd. Konečně jsme se ale dostali ke klíčovému místu - bráně, chráněné ohněm. Na nášlapnou plošinu za branou jsme hodili čtyři hromady těžkých kostí, které jsme cestou posbírali a cesta byla volná. Když jsme se dostali do hlavní místnosti s varhanami a Dagolarem, následovala tragická scéna, kdy zoufalý Goburnix chtěl jen obejmout svého bratra a odpustit mu, ale Dagolar pohled na svou oběť nesnesl a spálil jej na popel. Keldar pronesl poznámku ve smyslu, že Goburnix byl stejně jen zkažené tělo a to bylo také to poslední, co ve svém životě řekl. Souboji s Dagolarem a jeho slizem jsme se ale stejně nevyhnuli. Byl obtížný, namáhavý a dlouhý, ale na jeho konci byl mrtvý Dagolar, který měl u sebe mimo jiné i zajímavé předměty (Dagolar's wand, Metal +3 Dag's Dagger, Living Cloak atd.). Na konci trápení v Dagolarově říši jsme ještě prozkoumali jeho doupě, našli pár kouzel a předmětů, odpočinuli si a obrátili se na cestu zpátky do stok. Ve stokách už nebylo problémem najít tajný východ (cestu k němu ukazuje mísa od Starobylých), stisknout páku a uprchnout ze stok pod městem Draj a vydat se vstříc novým dobrodružstvím, která byla ještě dlouhá a náročná...

score	70%
Název hry:	DARK SUN
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventureí
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

Xx

erotické CD-ROM na PC

xX

dovezené pro Vás z USA



WINNER TAKES ALL

Fascinující hazardní hra pouze pro dospělé !
Tyto dívky hrají o vše...
Kč 1.799,-



101 SEX POSITIONS VOL. 1

První profi sexuálně-vzdělávací CD ROM na trhu. Nechte se poučit hvězdami světového formátu !
Kč 1.799,-



BEST OF VIVID

Největší hvězdy amerických pornofilmů se předvádí na monitoru Vašeho počítače !
Kč 1.799,-



SEX

Tři dívky Vašich snů Vám ušetří lekci o tom, jak spolu souvisí moc, kancelářské profese a sex.
Kč 1.799,-



GIRLS OF VIVID VOLUME 1

Více než 500 fotografií těch nejkrásnějších a nejžádanějších dívek !
Kč 1.399,-



SUPERMODELS GO WILD

Nechte se svést krásou pěti supermodelek na slunečných plážích jižní Kalifornie !
Kč 1.799,-

DÁLE NABÍZÍME:

The Legend of Kama Sutra. Indická učebnice milování s mnoha příklady. Kč 1.799,-.
Busting Out. Nejslavnější americké porno-herečky jen pro Vás... Kč 1.799,-.
Mystique of the Orient. Přimo z Bangkoku-tyto asijské krásy splní Vaše přání. Kč 1.799,-.
Racquel Released. Krásná Racquel Darrian je pronásledována tajným ctitelům. Kč 1.799,-

Naše adresa: Vortex, s.r.o. P.O. Box 203 169 41 Praha 6

ANO, jsem starší 18ti let a objednávám u Vás závazně následující tituly poštou na dobírku :

JMÉNO:.....
ADRESA:.....
MĚSTO:.....PSC.....
PODPIS:..... K ceně je nutno připočíst poštovné a balné Kč 40,-

Companions of Xanth

O hutný návod si tentokrát koledovala nová hra od Legendů, autorů super adventur Gateway I, II a Spellcasting 1,2,301. Dala mě a Petrovi Leemu pěkně zabrat, takže jsem se ji rozhodl napsat v ich formě, aby rozmotávání hádanek a zákysových míst vypadalo trochu autenticky.

Počáteční chaos a jak se dusí komíny

Přečetl jsem si zprávy na počítači, vzal a otevřel obálku, dopis byl zajímavý. Tlačítkem u dveří jsem rozsvítil světlo. V lednici v kuchyni byla hořčice a sendvič, také jsem našel nějaký čaj. Zavřel jsem lednici a lelkoval, až zazvonil telefon. Byl to kámoš Ed. Vsadil jsem se s ním, že vyhraju jeho hru, pak jsem v předstíni počkal na poštačku a s balíkem se vrátil do svého pokoje. Disketu z balíku jsem strčil do disku a zamkl ho. Nasadil jsem si 3D brýle a zapnul počítač. Na obrazovce se objevil jakýsi šašek, který se představil jako Grundy Golem. Pořádně jsem vyslechl jeho návod ke hře a za svého průvodce světem Xanth jsem si zvolil Nadu Nagu.

Najednou se z mého těla stala obrazovka poletující v neznámé jeskyni. Promluvil jsem s Nadou a ona otevřela severní dveře. Chvilí jsem se procházel a vyzvídal od Nady veškeré informace. Došli jsme do vesnice, kde byly k mání dva kryty lucerny a kámen. Zde přítomnému muži jsem slíbil, že mu pomohu s čadivou lodí a jeho klíčem jsem si odemkl bránu. Za bránou jsem požádal Nadu, aby zpod mola vytáhla lano s kotvou. Mé oko také padlo na kus plachty, který rovněž zmizel v mém batohu. Vrátil jsem se na rozcestí (Crossroads), kde jsem kotvou uvolnil kládu vzpříčenou v potoce, utrlh květinu Máslou (Buttercup) a urval bombotřešni ze stromu. Muže ve vesnici jsem požádal, aby mi kládu opracoval na prkno. Východně od vesnice jsem prkno položil na balvan a nachystal na něj kámen. Samotnou katapultaci provedla Nada, když byla požádána, aby použila svého silného ocasu. Dále na severovýchod jsem sebral zneškodněný kybl. U ledového paláce bylo nutno vyhrožovat dveřím, ale pustily mě v momentě, kdy uslyšely jméno Fairy Nuff. Než jsem však vešel dovnitř, vytáhl jsem dopis ze schránky a přečetl si ho. Excentrickému vědci Fairy Nuffovi jsem vysvětlil, jaký mají vesničané problém se dvěma komíny na lodi, dal mi recept na dusící čoudu. Vrátil jsem se k rybníčku za vesnicí a podíval se do něj. Na požádání mi Nada ze zde přítomného kašlávého keříku vytáhla dvě kašlávě kapky. Spolu s plachtou a s máslem z květiny jsem je hodil do kyble. U potoka na rozcestí jsem chytil bludičku do prázdné květiny a rázně ji vymáčkli do kyble. Třikrát jsem do něj nabral vodu z potoka. V okolí Nuffova domku jsem do kyble vhodil vejce a dvakrát ledíček Eye

Počítač X-té generace vyrobený z čipů a ze sloniho střevo.

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



Scream, také „T“éčko z golfového hřiště vypadalo důležité. Z břevky v kyblu Nuff vyrobil magický nápoj a kybl si nechal, mrcha jeden. Na lodi jsem tekutinu z krytů lamp vyžil do obou komínů. Za tento dobrý skutek jsem od vesničana dostal nejenom meč, ale i radu, kudy do jiného světa. Šel jsem si znovu promluvit s Nuffem, který mi ukázal cestu dále na severozápad, hurá do světa...

Pustina a Region země

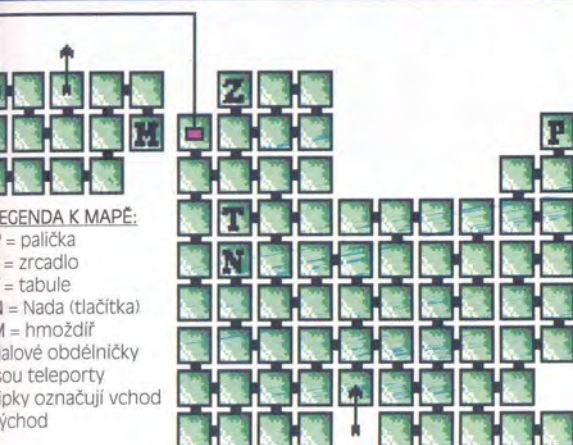
Zdánlivě byla pustina prázdná, ale po chvíli se přede mnou zjevilo cosi, co vzdáleně připomínalo dveře. Řekl jsem o tom Nadě, ale ironicky mě obdyla, že žádné dveře neviděla. Po chvíli se dveře zjevily znova, Nada se opět nechtěla nechat přesvědčit. Pokaždé jsem si byl o existenci dveří jistější a tak dlouho jsem to Nadě opakoval, až uvěřila. A najednou tu dveře opravdu stály, stačilo je jen otevřít a vejít do Regionu země. Blízký pahorek vypadal obydleně, zaklepal jsem na dveře, ale marně. Jihovýchodně odtud jsem objevil malé jezírko, kde se mi zjevila podezřelá dívka. Vyzývavě se mi nabízel, nenechal jsem se však svést, pouze jsem ji přemluvil, aby mi otevřela zamčený pahorek. V pahorku na mě čekalo následující bludiště: viz MAPU. Po chvíli bloudění pohasla světla, ozval se jakýsi šramot směrem od Nady a světla se vrátila. Nada se ale začala chovat podivně, přivedla mě k jezírku a naléhala, abych se z něj napil. Pochopitelně jsem odmítl a zamířil zpět k pahorku. Z Nady se vyklubala převtělená dívka Metria a stále na mě naléhala. Neúprosne jsem se vrátil do bludiště s cílem najít ztracenou Nadu. Nejprve jsem našel malou paličku a divotvorné zrcadlo, které mi vyjevilo zvláštní příběh. Potom mě malá plošinka přenesla do další části bludiště, kde ležel mozdík a kde jsem objevil pootevřené dveře (na mapě místnost východu), které jsem si vzal (door is ajar = door is a JAR) a stala se z nich nádobka. Více zde k vidění nebylo, takže jsem se vrátil do prvního bludiště, do místnosti s tlačítkem na zdi. Po jeho stisknutí se objevil další a pak další

Tohle, bohužel, nejsou gratulace, ale milostná idyla z průběhu hry.

a další... Všechny jsem je zmačkl, ale nic se nestalo, nakonec přestaly přibývat. Zoufale jsem je všechny stiskl znovu a k mému překvapení se objevilo jedno velké tlačítko, které odhalilo cestu dolů. Dole byla připoutaná Nada, avšak prosila mne, abych se na ni v tak ubohém stavu nedíval. Aniž bych se na ni díval, promluvil jsem s jejími okovy a nařídil jim, aby ji pustily. Také jsem zde naplnil nádobku Mechem Agonie a vrátil se do místnosti, kde stály pootevřené dveře. Kmen železného stromu jsem mechem pomazal. Za dveřmi na mě čekal nový region.

Regiony ohně a vody

Po chvíli chůze mi cestu zatarasil ohnivý muž se svým psem Hot dogem. Na moje přání si Nada spletla vlasy do drdolu, který jsem namazal hořčicí a pes do něj skočil (z angl. Bun + Mustard + Hot Dog = párek v rohlíku). Ohnivý muž mi začal vyprávět legendu o Mackovi, který prolomil ohnivou stěnu. Na severovýchodě jsem tuto stěnu našel a bylo mi jasné, že se přes ni nedostanu. Sebral jsem kousek uhlí ze země a napadlo mě krkolomné řešení: vrátil jsem se do bludiště a rozestřel papír na kamennou tabletu. Po namazání uhlím bylo z papíru možno přečíst nápis, který Mackovu legendu trochu osvětloval. Zpět u ohnivého muže jsem se pustil do mixování bomby: po chvíli čekání mi muž věnoval Wineskin, který spolu s květinou Buttercup putoval do misky. Výsledek jsem zamíchával paličkou a vložil do otvoru ve skalce, aby se upekl. Za chvíli měl již zlatavou barvu (Golden Brown), takže jsem ho vytáhl ven. Při dalším rozhovoru se mnou se ohnivý muž polekal mého výtvaru a potopil se do lávy, tedy až na ruku, která ho však rychle následovala, vida, že mám bombu Firecracker. Tuto bombu jsem hodil na ohnivou zeď a chvíli čekal, až bude cesta volná. Pak jsem prošel na sever, přivázal kotvičku k lanu a vyšplhal ven do regionu vody. Na mostě mě zastavil statný Troll a dal mi za úkol najít ztracený klíč. Vypadal hladově, takže jsem mu raději přislíbil pomoc, na druhé straně mostu jsem zavřel proud vody, vzal hadici



a vodu opět pustil. Dole pod mostem měl Troll svůj příbytek, kde mi byla zvláště podezřelá studna v laboratoři. Abych ji naplnil vodou, strčil jsem hadici do umyvadla a pustil vodu. Za chvíli již bylo možno se ponořit na dno studny, kde ležel ztracený klíč. Troll z něj měl sice radost, ale sdělil mi, že musím vyřešit alespoň jednu logickou skládačku, než budu moci odejít. Vybral jsem si skládání sirek do čtverců, za chvíli byla skládačka vyřešena a já volný s páčidlem v batohu. Severovýchodně za mostem na mě ale čekal další problém, šílený počítač Com-pewter. Počítač se nedal odbýt, donutil mne, abych si s ním zahrál na hádanky. Jako odpovědi jsem musel pokládat tabulky s písmeny do otvoru na jeho pravé straně. Odpovědi byly S,D,P,E,A,O,B, F,E, a nakonec moje písmenko T z golfového hřiště (grrr, pěkná „Hračka“). Com Pewter mi však sdělil, že se hra ruší, žaloval jsem to Golemu Grundymu a dostal zákeřný virus. Strčil jsem ho do otvoru na písmenka a bylo po počítači. Odněkud zavanul čistý vánek z regionu vzduchu.

Region vzduchu a Propast

V domněni, že se dozvím více o této zemi, jsem zamířil do blízkého domku. Stará žena mi popsala svůj smutný příběh a požádala mě, zdalipak bych ji nepřinesl znamení z vrcholku hory. Sebral jsem ponožku se zdi a šel na JV, SV k chlapci vzlykajícímu nad (pod) míčem. Ponožka přesně pasovala na gejzír a bylo po problému. Chlapec mi za odměnu pomohl

opravit vozík před chaloupkou staré ženy. Za vozíkem ležela plachta, se kterou jsem se vydal ke vzdálené hoře. Na louce mi padl do oka také pytel s větrem (Windbag). V útrobách hory jsem naplnul plachtu na lodku a pustil vítr z pytle. Na severu však stála stráž hory, odpovědi na její hádanky většinou souvisely se vzduchem: error, airedale, window, air conditioning, errand, windbag, airplane, airbag, windmill, breeze. Nahoře na schodišti viselo hledané „znamení“. Stará žena mi za něj dala kouzelný nápoj ošklivosti. Ten jsem nabídl obryni, která mi na oplátku ukázala cestu na jihovýchod k propasti. Na cestě k propasti mě neustále obtěžovala místní fauna, kterou jsem tvrdě odháněl. Pak přišlo trochu zmatku, na jehož konci jsem měl nové kumpány chlapce Sama a kocoura Jennyho. Spolu jsme šli do propasti rozhodnutí, že na draka vyzrajeme. Tak dlouho jsem nadával mraku nad drakem, že je impotent a neumí stříkat vodu, že neumí to a tohle, až mrak vytlačil blesk a draka zabil.

Humphreyův hrad a jak to všechno dopadlo

Nad nepokojnou kočkou jsem objevil uvolněnou cihlu, která skrývala maličké tlačítko. S bránou však vyjel i padací most, naštěstí fungovalo jeho zpětné „nakreslení“ na dolů cestu (DRAW bridge on the path). Brána do hradu byla ale také zavřená a její strážce, malé oko mi poradilo, že existují i jiné cesty. Západně od brány spal ve vodním příkopu velký

nÁVODY

score



You labor up the mountain path and eventually enter a strange cave. You're standing on a natural jetty with a still dark cave. A small sailboat lies motionless in the windless cave.

Zatím bez plachty a bez větru, všechno má svůj čas...



První pohled do regionu vody je málo mokrý a ty ostatní ještě méně.



You're standing before a molten man and his lava hound

Hot Dog čeká na rohlik s hořčicí a jeho pán na studenou sprchu.



drak. Požádal jsem Jennyho, aby odlákal jeho pozornost a chytil do hádoby maličký kriketový míček u drakovy hlavy. Na druhé straně, tj. východně od brány jsem ze země sebral Lok Pic Scale a vylomil mříž páčidlem od Trolle. Dole mi Jenny poradil, že mám přehodit spinače 4,1, 2. Následoval rozhovor s Humphreyem, kromě důležitých informací mi byl věnován přístroj Hypnogourd, do kterého jsem se podíval. Virtuální svět vypadal nevesele (vzpomeňte na Gateway II). Vlevo za domem se mi podařilo vypáčit vchod do sklepa, dole ve tmě jsem tápal po předmětech, až moje ruka padla na klíč a na kus provazu. Klíč pasoval ke dveřím a šlo se do haly. Tam jsem provaz nahodil na páku u schodiště a zavázal ho. Nahoře už čekala rozčilená Nada, stiskl jsem tlačítko a propadl se do přízemí. Z obývacího se mi hodily pilulky, jedna z knih na polici mě s krbem otočila zpět ke schodišti. Sám nevím proč, ale použil jsem pilulky na okenní tabulku. Za tabulkou ležela dřevěná hůlka, kterou jsem v prvním patře zatáhl za háček na stropě, čímž se spustily schůdky na půdu. Nahoře stačilo hodit meč na pohár a bylo po všem. Vlastně ještě ne, nakonec zazvonil zvonec a já běžel do kuchyně...

ANDREW

**Vražda
nepotřebuje reklamu,
u Sierry už určitě ne.**



I v USA se rozdávají metály.

Ten, kdo si přečte! naši recenzi na poslední policejní Sierru, už možná hru koupil, začal hrát, někteří výjimeční jedinci již tuto adventuru dokonce dokázali dohrát, pro ty, kteří s proklínáním rozbíjejí obrazovky svých počítačů a skřípou vztekle umělým či vlastním chrupem přinášíme kompletní řešení.

Po krátkém intru začínáme.

Místo vraždy.

Nejprve si promluv s každým, kdo se kolem ohraničeného prostoru vyskytuje. Prohlédni si dobře mrtvolu policisty, zapiš si všechny poznatky z místa činu. To provedeš tak, že klikneš při bližším pohledu svým notesem na mrtvolu. Podobným způsobem opišeš nápisy na zdi. Pomocí klíčů otevři kufr v autu, vyndej si kufřík s pomůckami pro ohledání místa činu. Z kufříku vyndej křídlo, při bližším pohledu obkresli mrtvoly i nedopalek cigarety, který je poblíž. Pak otevři bednu u zdi, prohlédni si mrtvoly dítěte a stejně jako v předchozím případě, zapiš poznatky do notesu. Pak si promluv s coronerem Noblesem, fotografka ještě udělá dokumentaci z místa činu a mrtvoly budou odvezeny.

Pondělí

Po rozhovoru se šéfem jdi do své kanceláře, promluv si s kolegou Hal Bottomem. Podívej se na svůj stůl. Z desek na stole si vezmi zprávu (memo) a přečti si je. Otevři levou zásuvku a vezmi si fotografii, kterou si dobře prohlédni. Otevři pravou zásuvku a vezmi si formulář 3.14. V inventáři pak klikni zápisníkem na formulář. Zapamatuj si dobře heslo, které je na fotografii napsané. Budeš je potřebovat pro vstup do policejního počítače.

Formulář a zprávu z místa vraždy dej Halovi. Klikni ikonou ruky na počítač v rohu místnosti. Identifikační číslo je stejné jako číslo tvého odznaku (612). Heslo pro vstup je: GUNNER. Projdi vše, hlavně si prohlédni informace o ganzích, pak hlavně o „Rude Boys Get Bail“. Když jsi vše dočetl, klikni na CANCEL a pak LOGOUT, vyjdi z kanceláře, k výtahu, zmáčkní knoflík L, což značí přízemí.

Venku tě čeká první menší nepříjemnost. Vlezlá televizní reportérka. Tě se zbavíš jediné tak, že ve chvíli, když jí máš dost, na ni klikneš rukou. Následuje vskutku „milá scénka“.

Když jsi se zbavil televize, na mapě klikni na L.A. County Morgue. To je vlastně pitevna. Úředníci u vchodu ukaž odznak, pak si promluv s Russem, to je asistent coronera. Promluv si se Samem Noblesem, ohledávácem mrtvol, či-li coronerem. Notesem klikni na tělo Boba Hickmana. Než odejdeš, vezmi s sebou osobní věci Boba Hickmana i Bobbyho Washingtona. Jsou v tom místě, kde jsi se bavil s Rossem. Nyní na mapě klikni na dům Boba Hickmana. Zaklepej na dveře. Promluv si s Valerií, uvnitř dej Katherine Bobovy osobní věci. Promluv si s ní o všem, ale o alkoholu a o drogách v souvislosti s jejím manželem až na konec. Když uraženě opustí pokoj, promluv s holčičkou Valerií, která překvapivě

OPEN SEASON

POLICE QUEST 4



Lehké holky vědí vždy dost...

jedná chladnokrevnější než její maminka. Divá se na „strýčka“ oddaně, ale řekne ti dost důležitou informaci. Jakmile se v rozhovoru zmíní o skříní, otevři ji (ne Valerii, ale skříní), a z kapsy jednoho saka vyndej krabičku pilulek. Během rozhovoru s Katherineinou dostaneš z Bobových věcí neprůstřelnou vestu, nepohrdej, bude se ti hodit. Střelecká mezihra. Teď přišla doba tréninkové střelby. Na mapě klikni na L.A. Police Academy. Uvnitř na pultě vezmi formulář 13.5.1 a dej ho Bertovi. Vyndej peněženku, klikni s ní na Berta a pak si vezmi krabici s municí. Vezmi si chrániče proti hluku. Na střelnici jdi doprava, nasaď si chrániče na uši, pak jen vždy vykej rozkazu ke střelbě. Pozor: musíš rychle mířit a přesně střílet. Doporučuji před střeleckou scénkou hru saveovat. Když dostaneš rozkaz znovu nabit, otevři inventury a klikni pistolí na municí. Po skončení střelby polož chrániče na pult vpředu u Berta.

Další cesta směřuje na místo zločinu. Klikni na mapě na South Central L.A. Z místa zločinu jdi doleva, vejdi do obchodu a vezmi si na pultě jablko a žele z police vpravo. Peněženkou z inventáře klikni na majitelku obchodu, abys zaplatil. Venku jdi o dvě obrazovky doleva. Před vyhořelou budovou jsou dva kluci. Stojícímu ukaž svůj odznak a bav se s ním tak dlouho, dokud se nezačne opakovat. Rukou klikni na dveře vyhořelé budovy. Vejdí dovnitř, klikni na rukou na otvory po střelách ve zdi. Ze svého vyšetřovacího kufříku vyndej nůž a uvolni všechny střely. Pak klikni sáčkem z umělé hmoty na každou střelu a posbírej je. Je jich celkem šestnáct. Vyjdi opět doleva, tím se dostaneš opět na místo noční vraždy. Teď se dej doprava. Malé holčičce ukaž odznak, promluv si s ní. Dej jí jablko, které jsi koupil v obchodě. Odejdí ještě o jednu obrazovku doprava. Paní Washingtonové ukaž svůj odznak, poptej se jí na všechno a předej jí Bobbyho věci.

Další cesta vede kliknutím na mapu zpět do Parker Centra. Před vstupem si musíš zavěsit na sako identifikační kartu. Klikni ID na sebe a je po problému. Pozor, tuhle operaci musíš udělat před každým vstupem do budovy. Nyní sjed' do suterénu (zmáčkní u výtahu tlačítko B), jdi na konec chodby

a Julii Chesterové dej žele, který jsi přinesl z obchodu a tablety z Hickmanova saka. Vyjed' výtahem do čtvrtého patra, jdi na konec chodby a promluv si s Teddym. Dej mu střely vyjmuté ze zdi. Řekni mu, že jsou určeny pro „Shelf Storage“. Nyní vyjed' výtahem do třetího patra a vrať se do své kanceláře. Zvedni telefon, jakmile zazvoní, po rozhovoru vyraz opět do terénu. Před tím je ale nutný SAVE !!!

Na mapě klikni na South Central, až se tam objevíš, jednej rychle a s rozvahou. Jakmile začne střelba, klikni ikonou chůze na zadní dveře svého auta, tím se skryješ, pak klikni v inventáři na neprůstřelnou vestu, kterou ti dala Katherine Hickmanová. Dvakrát klikni ikonou chůze na místo kufru auta, pak klikni na kufr klíčky. Když se kufr otevře, vyndej pušku. Jakmile si zbraň vezmeš, klikni s ní na okna vyhořelé budovy. Teď můžeš zamířit a střílet. Pozor, máš jen jednu šanci na opětovné nabití, pokud ti to nestačí, musíš použít pistolí. Míření provádíš pohyby myši.

Úterý

Až si pohovoříš s poručíkem Blockem, jdi do své kanceláře, promluv s Halem Bottomem. Ze svého stolu vyndej z pravé zásuvky formulář 3.14 a klikni na něj zápisníkem. Sjed' výtahem do etáže B, a vyzvedni si zbraň v oddělení SIDS. Promluv s Julií Chesterovou. Dalším kliknutím na mapu se dostaneš do domu Yo Moneye. Klikni zápisníkem na tělo na trávníku. Dojdi k domu, prohledej kefe u vchodu, najdeš červenou dámskou lodičku, seber ji. Dojdi k hlavním dveřím, zaklepej, osobnímu strážci ukaž svůj odznak. Promluv si s ním. Uvnitř v domě ukaž botu Yoové přítelkyni. Promluv si s Moneyem o jeho nepřátelích. Po odchodu z domu klikni na mapě na L.A. County Morgue. Tam si promluv se Samem Noblesem o těle dalšího zabitého policisty, Rene Garcii. Po rozhovoru se vrať do Park Centra. V kanceláři dej vyplněný formulář 3.14 Halovi. Klikni rukou na počítač, z hlavní nabídky si vyber HATE CRIMES. Napiš jméno, které ti řekl Yo Moneye: Walker. Po přetčení klikni CANCEL a LOGOUT. Sjed' výtahem do haly, na mapě klikni na South Central. Jdi o 3 obrazovky doprava, LaSandy se



Výběr desek jako v Popronu.



Vražedkyně při poslední akci



Pozdní reakce = smrt a restore



Jako upálit čarodějnic...

vyptej se damu, kterou viděla. Pak opět klikni na mapu, další zastávka je dům Dennise Walkera. Než tady začneš s vyšetřováním, SAVE !!! Zaklepej na dveře, když Dennis otevře, ukaž mu policejní odznak. Promluv si s ním, když tě pustí do bytu, začni znovu rozhovor. Až budeš chtít ztlumit fňoucí rádio, jedneš opět rychle. Jakmile tě začne ohrožovat Dennisova přítelkyně, vyndej z inventáře pistolí a klikni s ní na dívku. Pak dvakrát na dívku klikni ikonou mluvení, poprvé, abys ji zastavil, podruhé, abys ji přinutil odhodit zbraň. Jakmile klečí s rukama za hlavou, vyndej z inventáře pouta a klikni jimi na dívku. Vrať se zpátky do Park centra. Vyjď do své kanceláře, promluv s matkou zabitého policisty, paní Garciovou. Na svém stole si vezmi a přečti memo. Jeď pak hned do domu Hickmannových, promluv s Katherine, po skončení rozhovoru se automaticky dostaneš do Short Stop baru. Tam si promluv s oběma kolegy, ze stolu si vezmi pár precíků, ale nejze je. Vypij pivo, pak na vás vrazí šéf a pěkně vám vynadá. To je už asi vlastnost všech šéfů na světě.

Středa

Jsi v městské radnici. První věc, kterou musíš udělat, je saveovat hru. Půjde do tuhého. Postup dopředu, pusť se do tebe starosta i občané. To si vyslechni, pak odpověz starostovi. Jakmile se na tebe vrhne Dennis Walker, vytáhni z inventury pistolí a klikni s ní na Dennise, pak na něj dvakrát klikni ikonou mluvení, jakmile klečí s rukama za zády, vyndej pouta a klikni s nimi na Dennise. Pozor, tahle akce vyžaduje rychlost !!!

Zpět do Park Centra, promluv s Halem, vyplň obvyklým způsobem formulář ze zásuvky a dej jej Halovi. Teď přijde další trénink ve střelbě. V Police Academy tentokrát vezmi formulář 1.35.0, vyplň jej, dej úředníkovi, za municí neplať. Jdi na střelnici, nasad si chrániče, zastřílej si. Po skončení střelby chrániče odevezde. Ostatní postup během střelby je stejný jako minule.

Teď se vydej prohlédnout auto do policejních laboratoří. Na mapě klikni Impound Lot. U vchodu ukaž do



Překvapení v lednici

okénka odznak, jdi pak o jednu obrazovku doprava, montéroví zopakuj heslo, které jsi se dozvěděl u vchodu. Vypť se ho na vše, co s autem souvisí. Když auto otevřeš, vezmi kousek novin, který je mezi sedadly. Přečti si jej. Teď zajeď do pitevny, vyzpovídej důkladně coronera. Z pitevny pojedeme kliknutím na mapu do Griffith Parku. Psa se zbavíš jednoduše, dáš mu precíky, které jsi vzal z baru. Když pes zmizí, jdi k ohraničenému místu, při pohledu zblízka klikni rukou na hlinu, najdeš kost, seber ji do igelitového sáčku z vyšetřovacího kufříku. S kostí zajeď na pitevnu, vyzpovídej Sama ohledně mrtvol z auta a kost mu předej.

Další cesta povede do poněkud vykiřčené čtvrti. Na mapě klikni na Hollywood and Vine. Nejprve vejdi do obchodu s gramofonovými deskami (na obrazovce vlevo) promluv si s majitelem. Pak jdi vpravo do dveří Bitty Kitty Clubu. Kdyby náhodou klub nebyl ještě otevřen, přečti si na útržku novin, kdy otevírají a vyčkej. V klubu ukaž odznak Elektře, což je dívka u baru, a vyzpovídej ji. Ukaž jí botu, kterou jsi našel před YoMoneyovým domem. Pak se ještě vyptej na Barbie. Cigaretu jí zapal zapalovačem, který leží na baru. Vydí z baru, seber zrcátko, které leží u tvého auta. Vrať se do baru, abys vyzpovídal Barbie, pokud tam není, vyjdi ven a znova se vrať. Pečlivě ji vyzpovídej a ukaž jí botu, kterou máš v inventáři. Z baru jeď k pitevně, tam zažiješ další scénu s televizí, tentokrát je hlavní aktérkou dívka z recepce soudního lékařství, mimochodem, trochu „volnějších“ mravů, není - liž pravda ???

Čtvrtek

Nejprve zajeď na pitevnu. Trochu „umyj“ hlavu sekretářce, potom Sama vyzpovídej o všem, co ví. Vrať se do Park Centra, sjeď do suterénu, Julie Chesterovou vyzpovídej. Vyjď do své kanceláře, vyplň oblíbený formulář a dej ho Halovi. Pak klikni rukou na dveře vrazu, u poručíka si vyslechni ne příliš příjemný monolog.

Další cesta vede opět do policejních dílen (Impound Lot). U okénka u vchodu ukaž odznak, dozvíš se heslo po mechanika, promluv pak s mechanikem na dvoře, prohlédni si číslo auta a zapiš si je: E2BSY669. Vrať se do kanceláře, v počítači, po známém úvodní proceduře si v menu vyber DMV. Zapiš číslo auta, dozvíš se majitele. Proveď LOGOUT, další cesta povede do kanceláře sociálních služeb. Na mapě klikni na Social Service. V kanceláři ukaž Noře svůj odznak, důkladně ji vyzpovídej. Když se dostaneš do kanceláře Luella Parkerové, klikni okem na psací stůl. Seber kazetu a oba spisy. Vrať se k Noře a znova ji důkladně vyzpovídej. V inventury klikni okem na spisy a zapiš si obě jména.

Na mapě klikni na Hollywood and Vine. Vejdi do obchodu s deskami, promluv si s majitelem a dej mu kazetu. Výměnou si vezmi paličku na buben, která je viditelná při bližším pohledu na pult. Jdi pak do vedlejšího baru, promluv si s Barbie o Luella Parkerové.

Další cesta je do „Divadla třetího oka“ (3rd Eye Theatre). Klikni rukou na výdejnu lístků, mladíkovi ukaž svůj odznak a vyzpovídej ho. Vypij čaj, který ti nabídne, po rozhovoru vejdi dveřmi vpravo do kina a sedni si. Budeš mít podivný sen, když skončí, odejdi z divadla jeď do South Central. Vejdi do vypálené budovy a na bednách vpravo seber lano. Nyní odej do Griffith Parku, klikni lanem na psa.

Poslední dějství

Pes tě po krátké honičce dotáhne do osklivé uličky. Ze svého kufříku vyndej páčidlo, klikni s ním na dveře vlevo, dostaneš se do zcela temné místnosti. Z inventáře vyber baterku (je ve vyšetřovacím kufříku) postupně prohlížej stěnu zprava doleva, tím jakoby procházíš několik místností. Až objevíš dřevěné dveře, použij na jejich otevření nůž z vyšetřovacího kufříku. Teď přijde poněkud nelogický díl hry. V inventáři klikni želem na bubnovou paličku, pak klikni zrcátkem na natřenou paličku. Získal jsi tímto zvláštním způsobem periskop. Použij jej na dveře nad schody, když se objeví nápis „coast is clear“ vejdi do kuchyně. Otevři ledničku, najdeš opět jednu hrůznost. Jdi doleva, psa v chodbě se zbavíš tím, že mu nabídneš krabičku se sedativy, která jsi našel v Hickmannově saku. Pak jdi dvakrát doleva, otevři skříň, klikni na rohožku ve skříni, objevíš tajný východ, klikni na něj rukou. Až slezeš po žebříku, jdi na konec chodbičky skladu, vyjdi ven a jsi náhle v divadle. Prohlédni si ženu na sedadlech, z divadla vyjdi dveřmi na horním konci. Na polici bufetu seber plechovku nejlépe vpravo. V inventáři na ni klikni, objevíš klíč. Vrať se s ním do divadla a klikni klíčem na dveře vpravo. To je naprosto ideální způsob, jak dostat pěsti mezi oči, ale vyhnout se tomu prostě nelze. Probudíš se pokoju na zemi, už tě zase obtěžuje pes. Seber míč, který leží na koberci a hoď jej z okna. Teď doporučuji už naposledy SAVE. V bytě zajdi do koupelny, z lékárníčky seber lak na vlasy, jdi do kuchyně, otevři ledničku a uříznuté hlavě seber z úst zapalovač. Pak klikni v inventáři zapalovačem na lak, vznikne prima pochodeň. Vejdi do pokoje na konci chodby a klikni pochodní na vražedkyni. A to je už definitivní konec. Jen si vychutnej slavnost na radnici s předáváním vyznamenání.

CPT. VLADA.

score	81%
Název hry: POLICE QUEST 4 OPEN SEASON	
Výrobce:	Sierra-on-Line
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

Část I - Jak začít

Vejdi do královny komnaty, kde si přečti diáře. U uklízející dívky v hale (Ballroom) vezmi kost a pohár. V poradní síni (Council room) vyslechni své poslání vezmi si užitečné věci na cestu: meč a magický štít ve tvaru koule. Před hradem si promluv se třemi poutníky - s vilou, poustevníkem a s měničem podoby. Od obchodníka si kup ovoce. Jdi na území měničů podob zvané Slathan ni Patan. Zde strážím odpovídej 1,2,1,1,1,2, pak jim dej jeden předmět (nejlépe Signet Ring), aby tě poznali, až se budeš vracet a nakonec odpověz 3 - nechají tě projít. Na příšeru v jezeře hod štít-kouli (Throw shield stone on pool monster). Vezmi useknutá chapadla. Dále vpravo si promluv s dědkem, zvol odpověď s „Their own hatred...“. Dá ti měnivý kámen Polystone a pošle tě do jeskyně. Znovu si promluv s dědkem. Zeptej se ho na rasy. Na zpáteční cestě si od stráží vezmi zpět svůj předmět. Jdi do vilího lesa Brynn Fannu vlevo od hradu, popovídej si s vilou 3,3,1. V bludišti si musíš promluvit s bludičkou jménem Ralph, když je červená. Králi vil odpovídej 3,1,1,2, 3,5,1,1,1, dostaneš první kouli Powerstone a dřevěného ptáčka, kterého ořezej mečem (Carve up). Vezmi zde také Crystal Flower ze země. Teď jdi na mapě doleva, na poušť a promluv si s mužem. Na otázku „Ka vinkiotum tratrtrashab?“, což znamená „Hledáš svou smrt?“, odpověz „No“, naopak na „Ka vinkiotum Soptus?“, řekni „Yes“, a zapiš si direkce do oázy Soptus. Řekne ti směry svým jazykem - co slova znamenají jsi se dozvěděl od dědka před vizionářskou jeskyní. V mé verzi znamenalo Ecliptus západ, Falla jih a Shab sever, ale nikde není psáno, že se hesla nemění. Dojdi do oázy a promluv s šamanem 1,3,1,1, dostaneš Powerstone II. Znovu si k nim přisedni a pokecej o Spirit plane a o Spirit bundle. Uvnitř stanu promluv se šejkem. Obehráj ho o žuzu (Dates), sošku a prstýnek.



Jak vidíte vpravo dole, tento prsten vás může proměnit v medvěda, tuleně nebo hada, podle aktuální módy a potřeby



Vypadá to, že bratr má potíže...



Pokrok, právě jsem dolétal a nejsem na kaši, Ikarus by záviděl.

Teď ke kouzelníkově věži. Podívej se za kámen a promluv si s vévodkyní, dostaneš důležitý amulet, pak vylez nahoru na skálu. U hnízda vezmi pírkou, vyřezej mečem dřevěného ptáčka na píšťalku (Carve Bird) a zapiskej na něj. Pokecej se Shakem a vylez výš. Nahoře zaútoč mečem na vlkodlaka. Vlevo si promluv s druhým Shakem a těsně u vodopádu seber kus bláta. Vylez výš, k věži. Obejdi věž zadem a rostlině u vchodu odpovídej 1,2,4. Ve věži hod bláto na oko vpravo. Potom jdi doprava, seber hrací skříňku a kámen Vortex. Pokračuj doprava do laboratoře, kde uklidni magické lano Vortexem a vezmi si ho. Popadni flaštičku, polož ji mezi baňky a naplň ji kyselinou (Open petcock). Kyselinu si vezmi. Dále otevři klec s krysou. Živá sice uteče, ale můžeš vzít ještě krysu mrtvou, kterou rovnou šoupni do mrazničky vedle klece. Až zmrzne, vytáhni ji ven a jdi maximálně doleva a dveřmi na sever. Seber louč a vylej kyselinu na padací dveře v podlaže. Přivaž lano k levým okovům. Zpět do haly a zmáčkní dolní tlačítko. V horní místnosti dole ve sklepe zasah louč do držáku. Vrať se k vypáleným padacím dveřím. Slez po laně a vezmi Powerstone III. V hale stiskni horní tlačítko. Nahoře použij zmrzlou krysu a chapadla na rám dveří "Put raticle on doorframe", "Put tentacles on doorframe". Jdi do pokoje se strojem, kde dej do okna teleport (voda uhasí rožeň). Vejdi do dveří s rožněm. Použij polystone na Powerstone III (modrá koule) a jdi do pravých dveří ke kouzelníkovi. V momentě klidu hod modrou kouli na magický glóbus vpravo dole "Throw blue stone on circle of stones". Kouzelník poputuje do pekla.



Bitka s chráněným medvědem skalním, gripisáci by dostali koma



Prostá mapa: vlevo je poušť, vedle ní vilí les, dále váš zámek a napravo Slathan ni Patan. Dole je zámek čarodějův.

Dohrát tuto adventuru nebyl vcelku žádný problém, oproti Rexovi Nebularovi od stejných tvůrců v podstatě ticho po pěšině.

Část II - Jak skončit

Vezmi černou kouli ze země, křišťálovou z truhly, spirit bundle z truhly a mapu ze zdi. Nad truhlou je listina se zvláštním číslem, nevím, na co by číslo mohlo být, ale to jen tak na okraj. Vytvoř si vlastní duchovní věc příkazy "Put feathers on bone", "Put magic into partial bundle", tj. přivažes pírkou na kost a pustíš do věci sílu z Vortexu. Odejdi ven. Jdi k Shakovi a doleva. Podle kouzelníkovy mapy přejdi do hnízda, kde vezmi pás volného pádu. Teď jdi za vodopád (u vodopádu leží na zemi také kus zlata, ale nenašel jsem použití) do jeskyně a s poustevníkem si popovídej o divce. Ke zraněné vévodkyni promluv: "THOU ART A ROSE - BUT NOT FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW". Teď na ni polož New bundle a nakonec jí vyhoj panenkou. Jdi do oázy k Šejkovi a obehráj ho o láhev s mouchami a o kořalu. Po vypití nápoje se rychle vyhoj panenkou. Dojdi k žábám (vlevo od vilího krále). Vypuť u nich mouchy z láhve a zatímco je budou žáby chytat ukradni jim korunu. Jdi k měničům podob a přemluv strážce, aby si lokli kořaly. Potom jdi doprava k vesnici. Zelený sliz zahoj panenkou, pusť tě dál. Ve vesnici si promluv se ženou, dostaneš prsten měnící podobu. Zpět na poušť, kde dej šamanům New bundle. V astrálním plánu jdi doprava. Podle kouzelníkovy mapy přejdi přes disky. U hadů se pomocí prstenu změň na hada. U ptáka vytáhni vortexem magii z hrozu. Hod na ptáka lepicí "dates". Až se bude dávat seber vejce a na jeho místo dej rychle kouzelníkovu černou kouli. Dojdi na hrad ke studni a promluv si se stráží. Potom ji pomocí panenky zahoj jízvu. Skoč do studny. Seber minci na břehu a jako tuleň plav po proudu říčky. Popovídej si s královnou. Vrať se zpět a vylez na druhém břehu. Zde vyvolej sílu modrého křišťálu a vezmi diamant z výklenku. Potom prolez mříží. Přečti zvířeti jeho jméno z listiny od Laine. Vejdi do jeskyně. Změň se na medvěda a strč do zmrazeného krále. Dej mu jeho duši z vejce. Králi odpověz 1. Projdi severními dveřmi, stiskni tlačítko na stěně a nasad si korunu od žab. V zámku vytaš na nepřátelů krále meč. Potom na něj i na jeho matku použij amulet od Laine.

ANDREW

score 76%

Název hry: **DRAGONSPHERE**

Výrobce: Microprose/MPS

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: PC, CD ROM

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: **75%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **85%**

Zvuk: **75%**

Dragonsphere

Chybí vám starší čísla

score

Ještě není vše ztraceno!

Můžete si je totiž u nás objednat na dobírku: Cena jednoho výtisku: Kč 30,- + poštovné



Už máte dost samého pobíhání od jednoho novinového stánku ke druhému shánějíc nejlepší herní časopis ve střední Evropě (ano, máme na mysli SCORE) a věčně se dovídajíc, že vytoužený magazín je již vyprodán? Ušetřete si nohy i nervy a předplatte si jej. Stačí pak jen každý měsíc otevřít poštovní schránku a ...

Předplatte si SCORE...

Ale co je na tom nejlepší:

Vaše peníze Vám (v podstatě) vrátíme. Za předpokladu, že si koupíte tři hry od firmy Vision: Jak to tedy vlastně FUNGUJE? Roční předplatné časopisu SCORE stojí 360 Kč. Pokud si náš časopis hned předplatíte, obdržíte obratem od firmy Vision 3 KUPÓNY v hodnotě po 120 Kč, které můžete použít při nákupu počítačových her u firmy Vision, ať již v prodejně SCORE v Praze 63, Čkalově ulici č. 7, nebo v zásilkové službě Vision. Znamená to tedy, že pokud si koupíte tři hry podle vlastního výběru, máte předplatné časopisu SCORE ZDARMA. Tato senzační nabídka pochopitelně nemůže trvat věčně. Takže si pospěšte na nejbližší poštu. Pošlete nám útržek složenky typu "C", kterou jste proplatili částku 360 Kč na (pozor! novou!) adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 spolu s vyplněnou objednávkou. V první zásilce, kterou od nás obdržíte naleznete zmíněné kupóny.

Ano jsem nadšen (-a)!

Chci dostávat časopis SCORE každý měsíc po dobu jednoho roku (v podstatě) ZDARMA.

Jméno:

Adresa:



4 zcela kompletní řešení po bodech

Indiana Jones

Tak jsem si po roce a půl znovu zahrál Indiana Jonese 4 a bylo zajímavé sledovat, kolik různých variant hra v sobě skrývá. Celkem lze ve hře získat 1000 IQ bodů. Zisk některých bodů se navzájem vylučuje, takže v jedné hře od začátku až do konce se nedá získat více než 650 bodů.

Hru začínáme s dvěma body před divadlem. Dovnitř se dostaneme hned třemi způsoby - buď přebíháním Biffa (6 bodů), správnými odpověďmi na Biffovy otázky (1-2-1-3-3, 6 bodů) nebo 4x odstrčit bedny a vylézt po žebříku (6) Dědovi dáme noviny (5), na přístroji nastavíme páčky nahoru-dolů-nahoru a stiskneme tlačítko (4). Sofie ukončí přednášku a v její pracovně ji přemluvíme, ať jde s námi (3). Letíme na Island, Dr. Heimdall nám poradí, ať se zeptáme profesora Sternharta v Tikalu (3). Tam nejdříve bičem zaženeme zvíře tak, aby ho sežral had (6) a pomocí stromu se dostaneme přes propast (2). Profesor nás začne brát vážně, až teprve řekneme HERMOCRATES - toto jméno se dozvíme od papouška na stromě (7). Uvnitř chrámu Sofie zabaví profesora a my venku vezmeme lampu (4). Pomocí oleje z lampy vyndáme spirálu (5) a použijeme ji jako chobot. Zatáhneme za něj (4) a otevře se hrobka. Profesor sice uteče s worldstonem, ale nevšimne si malé kuličky - orichalca. Na Islandu zatím doktor zmrzl, do sošky dáme kuličku, ta sošku rozmrazí a my ji můžeme vzít (5). Na Azorských ostrovech promluvíme s Dr. Costou (3) a vyměníme sošku za informaci o Platónově knize (5). Ta je v Barnett College ukrývá jedním ze 4 následujících způsobů (za každý jsou 4 body):

1. Kniha je v místnosti nad knihovnou, je třeba odsunout velkou bednu, namazat totem majonézou z ledničky, odsunout totem, vylézt po totemu nahoru, vzít klíč z urny, slézt dolů a odemknout truhlu.
2. Kniha je pod spadlou knihovnou. Ve sklepě je hadr, omotáme s ním hrot šipy (je v místnosti s totemem) a tento „přístroj“ použijeme na odsroubování 5 šroubků. Pod deskou je kniha.
3. Kniha je v díře ve stropě po spadlé knihovně. Podíváme se na židli v knihovně a vezmeme z ní gumu. Ve sklepě vezmeme kus uhlí, gumu použijeme na skluzavku a dostaneme se tak nahoru. Kus uhlí hodíme na knihu, ta spadne a my ji sebereme.
4. Kniha je ve voskové kočce (to mně trvalo, než jsem na to přišel...). Stejným způsobem jako v předchozím bodě se dostaneme skluzavkou nahoru. Vezmeme voskovou kočku a roztavíme ji dole v peci. Tim máme Platónovu knihu (za její zisk dostaneme další 4 body). Promluvíme si se Sofií (4) a vybereme jednu ze tří následujících možností:

1. ALRIGHT, I'M CONVINCED. YOU CAN COME ALONG.
2. I'D RATHER GO INTO ACTION BY MYSELF.
3. I'D RATHER THINK MY WAY THROUGH.

Cesta 1 je se Sofií, na ostatních je Indy sám - cesta 2 je akční, cesta 3 přemýšlečí. Všechny tři cesty se opět spojí v Atlantidě.

CESTA SE SOFIÍ

Letíme do Alžíru, od vetešníka vezmeme masku (2). V Monte Carlu promluvíme s Trottierem (3). Správně odpovíme na jednu z jeho čtyř otázek (9). Správné odpovědi jsou: AMBER TO MAKE THEMSELVES LIKE GODS WHEN THE CELESTIAL SPHERES WERE WELL ALIGNED AN ERROR OF TRANSLATION.

Sunstone lze získat od Trottierova dvěma způsoby (1. je za 8, 2. za 12 bodů):

1. Zapamatujeme si tři věty, které Trottier řekl před vchodem do hotelu, protože Trottier se na ně bude ptát Sofie při seanci. První se týká toho, co se mu přihodilo, druhá čeho se bojí a třetí co potřebuje. Poslední Trottierův dotaz je na počet prstů, které ukazuje za zády. Máme šanci 1:5, že se trefíme (nebo hru uložíme a zkusíme všechny možnosti).
2. Zhasneme světlo, oblečeme si prostěradlo, rozsvítíme baterku a nasadíme masku. Trottier se nás lekne, uteče a nechá Sunstone na stole.

V Alžíru ukážeme sunstone Al Jabbarovi (3). Od prodávče získáme SQUAB výměnou za nějakou věc od Al Jabbara - je třeba zkoušet, co a jaká barva se prodávči líbí (7). SQUAB dáme žebrákovi, získáme za to od něj lístek na balón (7). Přemluvíme Sofií, aby se postavila před terč vrhači nožů jako dobrovolník (trošku do ní strčíme), vrhač nám za to dá nůž (9). Vstoupíme na balón, nožem uřežeme lano a letíme na poušť (8). Arabům v poušti ukážeme mapu a oni nás budou navigovat, až přistaneme v místě vykopávek (13). Sofie se proboří, my jdeme dolů. Abychom rozsvítili, musíme vzít hadici a džbán, načerpat do něj z nákladního auta naftu, nalít ji do generátoru a zmáčknout tlačítko (6). Pomocí žebra



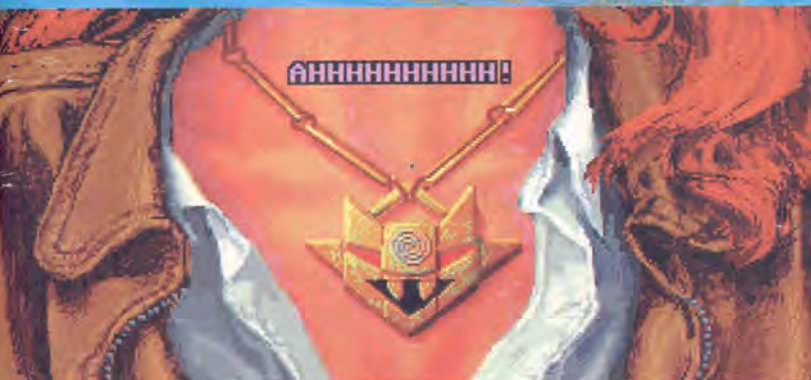
seškrábeme hlinu na zdi vpravo (4), nasadíme klín a sunstone a kámen nastavíme podle Platónovy knihy (7). Otevřenými dveřmi přijde Sofie a dá nám karburátor. Z generátoru vyjmeme svíčku a obojí dáme do nákladního auta (6).

Na Krétě nejdříve pomocí vyměňovacího zařízení a 2 kamenných sošek najdeme moonstone (10). Na podstavec položíme oba kameny a nastavíme je podle Platónovy knihy (9). V bludišti sebereme dvě kamenné hlavy, třetí získáme z následující místnosti pomocí biče (6). V místnosti s velkou sochou shodíme bičem její hlavu a výtahem sjedeme dolů (3). Sebereme hůl, worldstone a vodopádem vylezeme nahoru (5). Na podstavec v jedné z dalších místností dáme všechny tři kamenné hlavy, otevřou se dveře (3). Holí vyndáme klín z výťahu (5), sejdem dolů, hůl strčíme do úst sochy a výtah vyjede nahoru (6). Sebereme truhlu a kuličky a vrátíme se k Sofii. Přemluvíme ji, aby vlezla do díry nahoře a otevřela dveře (7). Za dveřmi je potřeba přemluvit Sofii znovu - aby dala náhrdelník do truhly (10). Pomocí zlaté rybky najdeme zeď, za níž je orichalcum (10) a seškrábeme nános na stěně (7). V místnosti s mapou Atlantidy nastavíme všechny tři disky podle Platónovy knihy (10). Poté, co Němci zajmou Sofii, se dostaneme z vězení prohrabáním se pravou stěnou (5). Na ponorce se kapitána zbavíme dvěma možnostmi - volba 1 v menu je za bod, volba 2 za tři body. Do intercomu řekneme, ať jdou všichni na příd (3). Zbavíme se strážného Sofie - nejdříve se Sofii promluvíme skrz okno a pak ji naznačíme, ať použije vědro (6). Vezmeme nádobku, nalejeme do ní kyselinu, pomocí které otevřeme trezor (9). Klíčkem z trezoru odemkneme zámek (5), zlomenou páku nahradíme gumovým zvonem (8). Pomocí různých pák manévrujeme s lodí tak dlouho, až přistaneme na Atlantidě (15).

AKČNÍ CESTA

(návod u nás zatím nepublikován)

V Monte Carlu odpovíme Trottierovi na jeho otázku (viz cesta se Sofií), dá nám za to navštívenku. V Alžíru ji dáme sluhovi ve vetešnictví (3). Přemluvíme sluhu, ať zajede za svým pánem, a sledujeme ho až k Omarovu domu (5). Tam na nás čeká Hörst. Můžeme se ho buď zbavit boxem (4), nebo shodit bičem džbán visící



u stropu (8). Tyčí sebereme mapu a mulou odjedeme do pouště. Arabové v oázách nás budou směřovat. Pronásledují nás Němci, je možné je přebíjet (4). Po nalezení místa vykopávek (10) slezeme po žebříku dolů. Podíváme se na zeď vlevo a strčíme do ní (5). Objeví se sunstone, dáme jej na zeď vpravo, nastavíme kombinaci podle Platónovy knihy, otevřenými dveřmi vylezeme ven, kde nás překvapí Němec. Bičem mu vyrazíme samopal z rukou (7) a přebíjeme jej (7). Nastoupíme do balónu a řídíme jej směrem k moři (4). Na Krétě nalezneme moonstone podobně jako při cestě se Sofií. Po otevření tajných dveří oběma kameny se objeví další Němec. Přebíjeme jej (4) a vstoupíme do bludiště. Až po sebrání zlaté truhly je postup stejný jako při cestě se Sofií (pouze u profesora neleží moonstone, ale ten získáme jinak). Jedny z dveří (nalevo od výstupu dolů k profesorovi) jsou uzavřeny. Někoho to napadne hned, někoho (jako třeba mě) až po několika hodinovém beznadějném bloudění bludištěm - do dveří je třeba 4x (!) strčit (1). Pomocí biče a výčnelku se dostaneme přes propast (5). Hanse se zbavíme buď boxem (6), nebo na něj shodíme blok kamene, až se před ním zastaví (10). Další Němce - Franze, Otta, Karla a Kurta - musíme přebíjet (5,4,3,3). Antona můžeme taky přebíjet (7), ale lepší je na něj shora shodit krápník (9). Jako poslední na nás čeká Arnold. Buď do přebíjeme (těžké, ale za 10 bodů), nebo na něj shodíme velký balvan (9). Ten odsuneme nadvakrát pomocí krápníku a žebra z alžírských vykopávek. Arnolda prohledáme, má u sebe orichalcum a rybku (3). S její pomocí najdeme v jedné z jam Sofii (10). Kuličky musí být uzavřeny v truhle. Za pomoci biče se Sofie vysplá nahoru a dá nám worldstone (6). V místnosti s mapou Atlantidy nastavíme správnou kombinaci, za dveřmi se dozvíme, že musíme na ostrov Thera (2). V jednom ze tří údolí nalevo vezmeme soupravu na opravu pneumatik, vrátíme se k Sofii, promluvíme si s kapitánem, na jeho otázky, kam má jet, odpovíme podle Platónovy knihy (3). Soupravou opravíme potápěčský úbor (5), propojíme hadici s úbořem, pustíme kompresor, oblečeme úbor, Sofie nás zavěsí na hák a spustí dolů (10). Objeví se ale Němci a Kerner přefízne hadici. Do tří minut je potřeba najít ten správný vchod do Atlantidy (10).

PŘEMÝŠLEČÍ CESTA

Až do Alžiru postupujeme stejně jako v akční cestě. Po odevzdání navštívenky sluhovi máme dvě možnosti - buď sluhu sledujeme, ale jde to těžko, protože sluha nemá turban (10), nebo sledujeme místo sluhu muže v červeném turbanu, počkáme, až přijde na tržiště a tam ho přemluvíme, aby nám turban dal (4-3-1-3-1-1, 5 bodů). Jdeme zpět ke sluhovi, dáme mu turban (2) a sledujeme ho až k Omarovu domu. Na rozdíl od akční cesty je Omar spojencem Němců. Zavřeme ho na záchodě (8), tyčí sebereme mapu. Do místa vykopávek se dostaneme stejně jako v akční cestě, rozdíl je jen v tom, že nás honí místo Němců Arabi a že jdou podplatit soškami z Omarova domu (4). V podzemí rozsvítíme stejně jako v cestě se Sofií. Prohlédneme si zeď vlevo a zatlačíme na ni. Objeví se soška. V autě si pře-

čteme telegram, dáme do auta svíčku z generátoru, motor zapálíme pomocí orichalca a sošky (7). V Monte Carlu varujeme Trottiera, Němci ho ale unesou. Honíme je autem tak dlouho, až do jejich auta nabouráme (8). Trottier na telegram napíše, kde vyhodil z auta sunstone. Toto místo najdeme a z kanálu sunstone vytáhneme (10). Na Thře vezmeme rybářskou síť (1) a jdeme před jeskyni vlevo v horách. Zavřeme bednu a vezmeme fakturu. V jeskyni sebereme lopatu, zavřeme dveře, nasadíme sunstone a nastavíme jej podle Platónovy knihy. Sebereme kamenný nápis (10) a lopatou odhrabeme zával (6) - pozor, musíme zadat USE BLOCKED DOOR WITH ENTRENCING TOOL, protože USE ENTRENCING TOOL WITH BLOCKED DOOR nefunguje!!! V přístavu dáme prodáváči fakturu a kamenný nápis, obdržíme za to balón (4) a koš (4). Síť, balón, hadici a koš sestavíme dohromady (8), nafoukneme v horách z gejzíru a odletíme (10). Musíme přistát na německé ponorce (10). Uvnitř sebereme hadr a lano, z chleba a salámu vyrobíme sandwich. Ten můžeme dát vojákovi hlídajícímu skříňku (2). Lepší je ale jíst sandwich přímo před vojákem, ten dostane hlad a odejde (4). Ze skříňky sebereme moonstone a návod na odpalování torpéd. Konce drátů nalevo obalíme hadrem, použijeme návod na kontrolní panel a zatáhneme za páku. Hadr začne hořet a vlniční se k němu seběhnou (8). Vpravo pak stačí použít návod na panel, přivázat provaz k páce, vlézt do torpéda a zatáhnout za provaz (9). Na Krétě nastavíme správnou kombinaci a vejdemo do bludiště. Postup je stejný jako v předchozích cestách, u mrtvého profesora sebereme navíc šálu a hřebec. Po sebrání zlaté truhly pokračujeme nahoru. Do stroje dáme sošku z alžírských vykopávek a orichalcum (8). Prolezeme do místnosti s mapou Atlantidy, nastavíme správnou kombinaci disků. Za dveřmi v kostech nalezneme další kuličky. Hřebec přivážeme na provázek (10) a hledáme jím a šálou správnou stěnu (9). Ze zdi seškrábeme nános (4). Za dveřmi sebereme kuličku a dáme ji do úst vozidla (7). To nás odveze až na Atlantidu. Ve tmě najdeme žebřík, dáme ho na správné místo (7) a vylezeme po něm na plošinu. Otevřeme truhlu a dáme do ní orichalcum (10). Nastavíme na discích správnou kombinaci (10), otevřou se ústa sochy, do nich dáme další orichalcum (5). Nezapomeneme opět vzít žebřík i disky. V labyrintu (nelze specifikovat přesně kde, protože polohy místností se mění) postupně získáme bronzové kolo (8), bronzové ozubené kolečko (10), hrudní koš kostlivce, hadí sošku a hlavu sochy (8). Přes propast položíme žebřík a sebereme pohárek (7). V lava room položíme pohárek na podstavec, do otvoru strčíme hlavu sochy. Pohárek se tak naplní lávou (9). V místnosti se stroji nasadíme dole kolečko (8) a nahoře nalejeme lávu (10). Vyrobit tak kuličky. Kolečko si opět vezmeme. V každém ze čtyř sektorů je jeden Němec. Za přebíje-

vání každého je 5 bodů. Nemáme-li u sebe sandwich z ponorky, sebereme Němci jídlo. V krabí místnosti dáme jídlo do hrudního koše (7) a to celé do vody. Chytíme tak kraba (9). V sentry room dáme kuličku do hadí sošky (10), voda se odpaří, strčíme další kuličku do rybí sochy a otevřou se dveře (6). Strážce ve vězení se zbavíme dvěma způsoby - buď skrz horní mříž dáme do sochy orichalcum (7), nebo ho přebíjeme a kuličku do sošky dáme zezdola (7). V každém případě socha spadne, nezapomeneme vzít její část (6). V kanálu hodíme chobotnici kraba (10), přeplaveme kanál, dáme kuličku do úst plavidla (7). Mříže si otevíráme jednotlivými kameny (7). Plujeme vlevo tak dlouho, až se v levé části objeví schodiště. Nahoře sebereme poslední část stroje (6), zavřeme skříň a nezapomeneme se podívat na plánek stroje. Sejdeme dolů a plujeme dále až k místnosti s dveřmi uprostřed. Za nimi je stroj. Spojíme jeho pravou ruku s řetězem, přistavíme k němu žebřík a otevřeme plát. Všechny 4 součástky nastavíme podle plánu tak, aby se levá ruka pohnula dolů. Připevníme k ní řetěz a nastavíme součástky tak, aby se pravá ruka pohnula nahoru. Rozbijeme tím dveře (14). Ze země sebereme železnou tyč (5). Hra se dá dohrát dvěma způsoby - buď bez Sofie, nebo s ní.

CESTA BEZ SOFIE

Pokračujeme dále rozbitými dveřmi a v místnosti s lávou sebereme žezlo (5). V obřím stroji nastavíme tyč a žezlo podle nákresu na zdi v kulaté chodbě. Do tlamy vhodíme kuličku (7). Předtím si ale zapamatujeme náčrt vlevo dole, protože tak se stroj zastaví (7). Dalším bludištěm projdeme až k lávovému poli (8). Zapamatujeme si polohu kamenů na stěně. Projdeme přes lávové pole (6) až dovnitř věže. Zde nastavíme správné kameny (10). Objeví se Němci, Kerner použije stroj jako první. Zmíníme se o Platónově chybě a Kerner si pak nechá dát jen jednu kuličku. Stane se z něj něco jako koza a spadne do lávy. Přemluvíme profesora, aby jako další šel on - stačí mu říct, že až z nás bude bůh, budeme ho pořádně strašit (25). Příběhne ale Sofie a místo profesora použije stroj ona. Atlantida se blíží k svému zániku, rychle utečeme.

CESTA SE SOFÍÍ

Vrátíme se zpět do vězení a tyčí podepřeme dveře (9). Sofie vyleze ven. Nezapomeneme sebrat ze země tyč. Cesta pokračuje dále stejně, pouze v místnosti s žezlem je třeba zachránit Sofii - podívat se na její náhrdelník a dát do něj kuličku. Náhrdelník se rozpálí, uzavřeme ho do zlaté skříňky a vše hodíme do lávy (10). Ve finále to tentokrát dopadne dobře, stroj nakonec opravdu použije profesor a my se Sofií utečeme.

RADEK LUKÁŠ

score	87%
Název hry:	INDIANA JONES 4 THE FATE OF ATLANTIS
Výrobce:	Lucas Arts
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	90%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



Mám problémy, které se točí okolo hry ISHAR 2. Na 3. ostrově nevím, jak namíchat lektvar Humbolg abych získal mapu 4. ostrova a jak namíchat kouzla Mildong, abych se dostal k relikvii.

Petr N. Bystřice n.P.

Tedy, ne že bychom ti snad nechtěli poradit, ale asi tě naše odpověď zklame. Stejně jako řadu jiných čtenářů, kteří nám piší podobné dotazy. Milí přátelé, milý Petře, popis míchání kouzel najdeš v manuálu, zabírá celou stránku a je velmi pravděpodobné, že jsi jej při prvním zběžném prolistování přehlédl. Podívej se znova - určitě kouzla najdeš. Ne vážně, rádi vám VŠEM pomůžeme se všemi možnými zákusy, problémy a trablemi, ale nechtějte po nás, abychom pro vás přepisovali manuály!

Pěkně vás prosím, poradte mi co mám udělat v LAST NINJOVI II. Nevím jak přeskočit tu prokletou řeku. Vzal jsem hvězdice, klič, hůl, papír, hamburger. Všechny jsem pozabíjel, ale nic. A jak se dá zabít ten maník s hůlkama?

Martin

Ha, to je snadné (tvrdí ICE, který po tvém dopisu hned skočil). Stačí holí odstrčit lodku, která kotví na ostrůvku před východem z úrovně. Svízel je jen v tom, jak se k ostrůvku dostat. V předposlední místnosti (s úlem) jdi cestou doleva nahoru, která vypadá, jako kdyby končila ve vodě a na jejím konci skoč "do vody". Pokud se odrazíš správně, dopadneš ne do hluboké tůně, ale na překrásný ostrůvek. Odrazit loď a přeskočit přes ní před dveřmi je sice náročné, ale jde to!

Vážení přátelé, ve hře INDIANA JONES 4 jsem zakysl těsně před koncem, neboť nedokážu spustit Colossus. Vyzkoušel jsem všechny kombinace nastavení kamenů i použití kuliček v soše žáby, ale stále se nic neděje. Krom toho, že Indy čas od času podotkne, že by rád věděl co znamená, že všechny nebeské sféry mají být správně seřazený. I já bych to rád věděl. Můžete mi poradit, jaká je správná kombinace kamenů?

Robert B, Praha 2

Zajistě, zajistě, zajistě. Kombinací je hodně a někdy nějaká určitě uteče! I když jsme my v euforii kombinací našli způsobem pokus omyl, řešení je jiné. Správná kombinace je nakreslena na kruhu nad lávovým polem. Stačí se jen trochu rozhlédnout.

A teď pár obligátních kódů, snad se vám hodí...

AMIGA:

THE SETTLERS

LEVEL 1 - START	LEVEL 16 - RIVAL
LEVEL 2 - STATION	LEVEL 17 - SAVAGE
LEVEL 3 - UNITY	LEVEL 18 - XAVER
LEVEL 4 - WAVE	LEVEL 19 - BLADE
LEVEL 5 - EXPORT	LEVEL 20 - BEACON
LEVEL 6 - OPTION	LEVEL 21 - PASTURE
LEVEL 7 - RECORD	LEVEL 22 - OMNUS
LEVEL 8 - SCALE	LEVEL 23 - TRIBUTE
LEVEL 9 - SIGN	LEVEL 24 - FOUNTAIN
LEVEL 10 - RECORD	LEVEL 25 - CHUDE
LEVEL 11 - CHOPPER	LEVEL 26 - TRAILER
LEVEL 12 - GATE	LEVEL 27 - CANYON
LEVEL 13 - ISLAND	LEVEL 28 - REPRESS
LEVEL 14 - LEGION	LEVEL 29 - YOKI
LEVEL 15 - PIECE	LEVEL 30 - PASSIVE

GEARWORKS

LEVEL 2 - EGYPT -	3518
LEVEL 3 - MEXICO -	6382
LEVEL 4 - NEY YORK -	8427
LEVEL 5 - GREECE -	2385
LEVEL 6 - AUSTRALIA -	5924
LEVEL 7 - LONDON -	1267
LEVEL 8 - PARIS -	7208

Pařanský zákysník

NICKY 2

LEVEL 2 - DRACO
LEVEL 3 - ATIKH
LEVEL 4 - FIRAM
LEVEL 5 - LURNA
LEVEL 6 - PALET
LEVEL 7 - MIURA
LEVEL 8 - SLORY

PC:

Radek Zyk z Pardubic nám zaslal snad už kompletní kódy na DOOM. Děkujeme.

IDQD - jste Degreelessness (co to je - poznáte)
IDKFA - získáte všechny zbraně, střelivo, brnění atd
IDSPISPOD - můžete procházet zdí (obzvlášť efektní)
IDBEHOLD - zobrazí menu, pak vybrat: S, V, I, R, A či L
IDCLEV - přechod (vyžaduje číslo epizody a patro)
IDMYPOS - zobrazí vaši pozici (čert ví k čemu)
IDCHOPPERS - získáte motorovou pilu
IDDT - najdřív zobrazte mapu a pak to zkuste napsat vícekrát

IN EXTREMIS

- kompletní kódy do počítačů

A002 - CJBKAIK	E406 - JDEKBA
A009 - IBGJAF	E416 - EABDC
A012 - ABFEKI	F518 - AEDKGB
B101 - JBHGAD	F526 - EFIBAG
B103 - FIJGAD	F528 - HJKDCF
B108 - HDGJAE	G620 - KCFCIB
B111 - JEAGHI	G623 - HEFDBK
B113 - AIDCJF	G629 - FKIEJC
C200 - najdete v manuálu	H719 - KFGCJD
C204 - KADBEI	H721 - HEAJDF
C207 - CHIGAK	H724 - JGCDIB
C210 - AFBJDH	H725 - CDAJKE
C214 - EFGHJC	I822 - GDEAJF
D305 - JDKCHB	I827 - BHAJKG
D315 - IJHGBA	
D317 - JFBADG	



Test 011

Je tam někde vzadu, nemyslíme na ni, protože kdybychom to dělali, náš život by se změnil v hrůzný ockávání. Někteří lidé se chvástají, že se s ní již vyrovnali, ale ve skutečnosti je stále zde mezi námi, dychtící a děsivá. Ukončí náš život kdykoliv a jakkoliv se jí zlíbí. Je věčná.

Monitory a klávesnice bývají terčem vybíjení malých uměleckých tužeb a představ. Mickův miláček byl vyzdoben obrázky kostríček a mrtvolek menších dravých zvířat. Dominovali seshlí hladavci a detaily na titěrné lebký koček a psů. Hrdý majitel Mick, v síti zvaný prostě Dead, zaujímal klasickou pozici na pohodlném lehátku před monitorem. Ruka se svižně pohybovala po klávesnici, do nehtů byly vypáleny malé zvířecí lebky, přičemž toto vyzdobení vlastního těla jistě proběhlo teprve nedávno, protože polibky klávesnice a prstů plodily krev. V tichém cvakání byla slyšet bolest. Bolest nepřijemná, ale vítaná. Centrální poštou přišlo denně okolo padesáti zpráv a pozdravů od kamarádů, počítačových génů a maniáků. Zpráva, která právě zářila na monitoru mezi zesnulými zvířátky, nebyla zdaleka prvním anonymem, ani její náplň „Mrtvého“ Mika nijak nevyvedla z míry: „Ve 2AM se objev v síti na kloubu 18FED-1017, buď ready a zlom neck“. Nejmenovaný uživatel sítě chce asi změřit síly s velkým Mickem, raději ale pěkně potichu, aby se porážka moc nerozkřikla. Za tři týdny bude mistrovství světa NetFight ve virtuálních soubojích, není čas tupit si zuby na neškodných myškách.

Stalo se to vlastně náhodou. Černý den byl korunován flaskem s Vinnonou, která, vída zničené nehty, špatnou náladu a kruhy pod očima, nedbala oplzlých Mickových návrhů a povýšeně se odebrala do hajan. Ve slabě osvětleném obývacím pokoji Mick míčky zíral do tmavého monitoru. Jeho tvář zkreslená filtrem na něj hleděla šedavými očima zpět - vyhrézlý krkivý úsměv přicházející z ráje padlých zvířátek. Zavřel oči, ale tvář zde byla pořád, vycitavá a septající: „Jsi troška. Patříš mezi nás, mezi zvířátka, nemůžeme se tě dočkat. Jsi přece Mrtvý Mick, ne? Chudáku, nejsi hoden ani vlastního jména...“. Dost! Mick zapnul počítač s momentálním odhodláním něco udělat, rychle utopit nevtaně myšlenky v hlubinách sítě. Nasadil si helmu a kovové rukavice. Sensor v helmě svižně prosvítil jeho zornici a automatický operátor si vyžádal vzorek hlasu. Hlasové srovnávání bylo zavedeno po velkém Trhání očí, období, kdy byly známým osobnostem sítě pracně vyřezávány oční bulvy. Piráti je zalévali do pryskyřice a prodávali na burzách za velký peníz jako dobré přístupové klíče s vysokou prioritou. Mick měl jedno oko kancléře Bróma.

Jeho nálada byla jednoznačná: někoho nebo něco zničit. Bylo mu v podstatě jedno jak a proč, prostě destrukce za každou cenu, v poslední době byly tyto nálady trochu častější, ale s tím se přeci nedá nic dělat. Naděje na rychlé vybití vzteku se Mickovi vybavila velice rychle: někdo si to s ním chtěl přeci rozdat okolo druhé hodiny rání. Vinnona prošla předními do kuchyně a něco kutila v lednici. Mick zaklonil hlavu do podušky v opěradle křesla, která vypadala jako obrácený pavouk. Jeho nohy - černé pružné hadičky s placatými sensory na koncích, vystřelily k Mickově hlavě a hbitě mu zalezly do nosu a do očí. Přisavky dvou nejdelších hadiček se připlácly na oční bulvy tak rychle, že když oko zareagovalo a sevřelo, vedly zpoza víček už jen dva černí hadi. Ted už žádný Mick, ale Mistr Dead svižně letěl dlouhou chodbou. Podle poslední virtuální módy měl na sobě

nádherné kimono, které si v Art Paintu kreslil téměř týden. Na zádech měl skřížené dvě laserové šavle a ruce zdobily dvě ornamenty vyšívané rukavice bez prstů. I virtuální prostředí bylo oblečeno do japonského havu, všude, kam až oko dohlédlo, se generovaly jemné malované vysoké vazy a poloprůhledné čtvercované přepážky oddělující heslovaná osobní teritoria. Minul automatickou úklidovou cetu, která za naprostého ticha mazala zapomenuté koušky souborů z jinak čisté mramorové chodby. Pozdravil se v Virusnikem, který ho zběžně prohlédl ošoupaným Scanem a prohlásil, že je čistý. Před branou do poddirektoráře ARMOR na něj čekala mladička dívka v dlouhé róbě prošívané figurkami zlatých draků. Ovívala se světlým vějířem a pohrávala si s kouskem nehmoty. „Nazdar Dede, jak se vede?“, zalaškovala. „Mám na spěch, letím do Arény vymazat nějakýho provokatéra. Ráno mě vyval. Počkej tu na mě“. „Padla, počkám, ale hejbo se“.



„To bude hned hotový, mám náladu, bude to na kloubu 18FED-1017, můžeme se přijít podívat“, řekl ve spěchu a přes heslo se zkopíroval do svého osobního kloubu. Tam se napojil na Bednu a spustil si program standardní výbroje a jeho tělo obrostlo pancéřovým brněním a dlouhou řadou zbraní. Po krátkém self testu vyvolal databanku zpráv a chvíli hledal. Poté si suverénně zavolal menu heslovaných kloubů a zadal kód 18FED-1017. V mžiku došlo k předání dat. Jeho virtuální tělo a dočasný stav vědomí byly přeneseny na požadovaný kloub. Jaké bylo jeho překvapení, když se neobjevil v Aréně, ale někde úplně jinde. Aktivoval přenos zpět do domovského direktoráře. Access Denied. „A copak? Že by si mne někdo chytil? To bude třeba vážně veselo“. Nahlas zaburacel: „No tak, panstvo, kde jste? Dneska na to nemám náladu!“. Odpovědí bylo ticho.

„Test No. 011, probíhá předběžná analýza. Povrchový scan paměti ukončen, načítám stresové bloky. Generuji stín osobnosti. Fakta: Subjekt projevuje tíživé sklony k dětství, kontakt s obrazem otce doporučen. Samota kombinovaná s bezvýchodností situace může vyvolat silnou klaustrofobii. Stresové centrum subjektu je alergické na stísněný prostor, vlhký stisk a nedostatek kyslíku. Jsou předpokládány reakce částečně identické s ex-subjektem 004. Generuji hodnoty únosnosti. Generuji simulační prostředí. Přenaším subjekt do Klece B, cesta \$1\$dia562: [secret.exposed.cages]. Doporučená doba zkoušky 5min 30sec.“

„Nastav to na 8 minut a toho otce vynech, zkus to davení“
„Ano, Pane.“
„Spust to.“
„*execute[swamp]#:.log.aa.“

Bylo to jako zrak mouchy. Nejdříve se virtuální vizor nemohl přizpůsobit vysoce komplexní realitě. Obraz okolí byl složen ze stovek šestúhelníků, z nichž každý chtěl být ten hlavní, ten, který konečně ukáže obraz celý. Nakonec se mozaika trochu rozostřila a vizor se nastavil na vyšší rozlišení. Do mozku se pomalu vili nečekaný obraz, který připomínal malbu krajiny mrtvých. Mick si vzpomněl, kde něco podobného již viděl. V jednom z nejstrašnějších hororů jménem The Living Picture, ano, živý obraz byl předlohou toho, v čem se nyní nacházel. L'au-de-la! Vykotlané dutiny zkroucených stromů řvaly zpuchřelým barytonem bolest svých pahýlů a ran. Voda černá jako uhel bublala kalné zvratky přitahující těžkou sedou páru. Mastné hrozny černého hmyzu lině tančily trhavě tango nad zkroucenými keři, jejichž živoření dusily žluté sirné páry. Blanitý sliz visící v nasáklých chomáčích z opuchlých větví se libal s hladinou žabince táhlým, kalným polibkem. Všude byl cítit neoblomný rozklad syté páchnoucí čerstvou hlinou, v níž se rodí a umírá tisíce drobných tělíček uzamčených v koloběhu života a smrti. Půda pod jeho nohama se začala zvedat, vznikal mazlavý kopeček, souměrná bublina. Čtě nechtě se sunul po jejím kluzkém svahu do hutné páchnoucí břčky rozprostírající se všude, kam oko dohlédlo. Uvedomil si, že bahno se mu maže po kůži a lepí se mu do vlasů, byl nahý! Žádný bojový robot, ale nahý Mick the Dead jedoucí holým zadkem po hromadě bahna. Tady nesmrdí jen bahno a chuchvalce par, ale celá situace, zatracené podivná situace. Na další přemýšlení nezbyl čas, jeho nohy dosáhly

konce vybouleniny a maskavě zajely do měkkého bahna. Natáhl ruce a chytil se nejbližšího keříku, ten se však nenechal dlouho přemlouvat a poslušně opustil zemi, ukazující své černalé kořeny. A už v tom byl po pás. Jemně svíravý dotek bahna mu připadal až perversně intimní. Instinktivně chtěl začít „šlapat vodu“, ale stisk bahna, i když měkký, byl příliš pevný na to, aby mu dovolil jakýkoli pohyb. Brzy kal ožil i jeho prsa a Mick se v zoufalství zachytil sedých trav rostoucích na malíčkém ostrůvku těsně po jeho levém boku. Tráva překvapivě držela a dala Mickovi naději. Začal se pomalu vyťahovat nahoru. Bažina však má svou vůli a nerada pouští, co jí patří. Chvilu se odehrával němý souboj lidských svalů proti cucavému bahnu. Nakonec o všem rozhodla třetí strana - tráva. S bombastickým prasknutím rupla a na důkaz rozhořčení vyhržela na svět svůj tekutý vnitřek. Všude se rozlil hnilobný puch a Mick v tom byl až po krk. Začal křičet, ale zjistil, že se neslyší, jeho hlava s široce otevřenou, sklebicí se štěrbinou úst vypadala jako nepovedená halloweenská dýně. Když se hladina přiblížila k ústům, klesání se zpomalilo. K jeho nemalému překvapení zůstal nehybně stát. Uběhla první minuta, pak druhá, pak čtvrt hodiny. Přestal počítat čas. Celou dobu se neodvážil pohnout, připadlo mu, že stojí na tenkém skličku nad černou propastí, stačil by jen nepatrný pohyb a sklo by puklo. Koutkem úst mu do krku vtékal pramínek bahna, který pravidelně vyplivoval. Od samého snažení udržet hlavu nad hladinou se zpotil. Pramínky potu mu stékaly do očí a do nosu. Nepoškrábat se bylo peklo, nejistota byla peklo, bahno v ústech, v očích bylo peklo. Začal přilát hmyz. Tisíce černých tělíček se začalo rojit okolo jeho hlavy cítící pach jeho potu. Brouci mu lezli do vlasů a do uší, občas ho bolestivě štípili, navíc někdo zhasnul světlo, takže najednou byla úplná tma. Hučení hmyzu se stalo nesnesitelným, šroubovalo mu v mozku jako vířící kachofonie. Zdálo se mu, že se mastná tělčka cpou do jeho úst, pronikají do plic a tančí v jeho nitru. Znovu se pokusil křičet, ale nevydal ani hlásku. A pak se sklíčko prorhlo, ucítil krev v krku, jak jeho hlasivky v zoufalství pukly. Zajel pod hladinu, jakoby tam odjakživa patřil. Čtěl se nadechnout, ale nešlo to. Bahno vyplnilo jeho ústa a spolu s několika zmatenými brouky začalo vtékat do krku. Nemohl ani zavřít palčící oči, bahno už do nich vniklo také a drželo je overteřené. Čtěl se mu zvracet. A pak najednou necítil nic. Smrt číslo jedna měl za sebou.

ANDREW

(pokračování přístě)

OBRÁZKY: ELECTRO GENETIC

Víte už, co je to GRAVIS?

Všechno to začalo zhruba před deseti lety. Tehdy se objevila první zvuková karta pro PC - AdLib. AdLib, se svými jedenácti kanály, dokázal na svou dobu vyprodukovat poměrně slušnou syntetizovanou hudbu. Brzy se však začaly objevovat jeho nedostatky v oblasti zvuků. Toho pohotově využila firma Creative Labs a přišla na trh se zvukovou kartou Sound Blaster. Nebylo to nic jiného než AdLib obohacený o 8-mi bitový D/A převodník. Tehdy začala opravdová „zvuko-karto-mánie“. Vznikla spousta mutací SoundBlasteru, od SoundBlasteru 2.0 až po Sound Blaster Pro, který má kvůli stereo reprodukci všechny zvukové čipy zdvojené. Jako hub po dešti vyrostla spousta nových firem, které vyráběly své Sound Blastery pod jmény jako Sound Galaxy, Power Sound, aj. Všechny tyto karty byly kompatibilní s prvním AdLibem a Sound Blasterem. Dokonce i nejnovější karta firmy Creative Labs, 16-ti bitový Sound Blaster ASP, je opět kompatibilní se staříčkým Sound Blasterem. Jak by také ne, vždyť kdo by si koupil kartu, kterou nepodporuje téměř žádný software. Toto neustálé dodržování kompatibility má však i svou stinnou stránku. Technologie zvukových karet se kvůli němu od doby starého Sound Blasteru prakticky nezměnila. I v novém „ASP-čku“ nalezneme podobný FM-syntetizér, jako se montoval už do AdLibů. To jen potvrzuje hypotézu, že Creative Labs se na stará kolena nehodlají vrhnout do tak nejistého podnikání.

Zbývá tedy jenom čekat, kdy se konečně objeví nějaká nová, dost silná a vytrvalá firma, která zkusí štěstí a začne s distribucí nějakého nového typu karty. Snažilo se jich hodně a domnívám se, že už se objevila ta pravá: Gravis (plným názvem Advanced Gravis Computer Technologies) je „nová“ kanadská firma zabývající se vývojem zvukových karet nové generace pro PC. Gravis Ultra Sound (dále jen GUS) se pyšní CD-kvalitou zvuku (tj. stejná kvalita, jako poskytují CD-přehrávače, tedy 16 bitů, 44.1 kHz). 32 kanálů jí dovoluje přehrávat až 32 různých digitálních zvuků nezávisle na sobě. Stejně kanály jí umožňují vytvářet vynikající syntetizovanou hudbu v rozsahu symfonického orchestru. Karta je vybavena vlastním 256-ti kilobajtovou pamětí rozšiřitelnou na 1 megabajt. Samozřejmostí je midi interface (MPU-401/UART) a za zmínku stojí i game-port s kompenzací rychlosti pro jeden či dva joysticky. Největší síla GUSu je právě v syntetizované hudbě. Oproti Sound Blasteru, který používá dnes již zastaralou FM-syntézu, GUS produkuje syntetizovanou hudbu pomocí tzv. Wave Table syntézy. Podstata FM-syntézy tkví v nastavování různých filtrů, šumů, atd., čímž lze dosáhnout maximálně vzdálené podobnosti s nějakým skutečným nástrojem. Wave Table syntéza využívá vzorků skutečných nástrojů, které přehrává určitou rychlostí tak, aby dosáhla požadovaného tónu. Tyto vzorky (odborně nazývané „sample“) jsou pořízeny v nejvyšší (CD) kvalitě a jsou kartě k dispozici na harddisku vašeho počítače, odkud si je karta vždy vyzvedne do své paměti. Mohu vám pouze potvrdit, že poslech hudby z GUSu je opravdový zážitek a hudba (mimo sample) zabírá minimální prostor. Například dvouminutový úryvek z Beethovenovi Osudové (symfonie č.5 c moll) má délku 23,738 bajtů !!! Ke kartě je dodáváno šest 3.5 palcových disket se

softwarem. Instalační program nejdříve okopíruje inicializační rutiny, nastaví kartu a provede potřebné změny v souborech AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS. Poté pokračuje v instalaci zbytku softwaru (celkem asi 12 MB):

General MIDI Set

Výše zmíněné vzorky 192 nástrojů v tzv. „patch“ souborech. Jejich celková délka je asi 5 MB.

Ultra Sound Studio 8

Program pro nahrávání a přehrávání zvukových souborů (GUS umí nahrávat rychlostí 4 až 44 kHz, mono i stereo, ve kvalitě 8 bitů).

Patch Manager

Windowssovský, dalo by se říci, demo-program. Umožňuje vám nahrát do paměti karty několik nástrojů a pomocí zobrazené klaviatury (myši !!!) či MIDI keyboardu hrát různé melodie.

Power Chords

Poměrně zmatený, nicméně nadějný program, který o sobě tvrdí, že s ním složit hudbu není žádný problém. Opět pro Windows.

MidiSoft Recording Session

Tak tento program mě, i když je pod Windows, potěšil nejvíce. Umožňuje vytvářet MIDI soubory jak pomocí MIDI interfacu, tak přímo editováním notové osnovy pomocí myši. Zkusil jsem si v něm udělat Beethovenův „Turecký pochod“ a zněl překvapivě věrně. Až autoři přidají ještě pár funkcí, myslím, že bude stát za to.

SBOS

Program, který by měl zajišťovat kompatibilitu se SoundBlasterem a AdLibem (viz. dále).

Utility a demo

Zbytek balíku jsou utility a demo (přehrávač MIDI souborů, MODů, nastavení karty a joysticku, atd).

Kartu lze připojit na kterékoli AT-čko (tedy Intel 80286 a výše), avšak doporučuje se alespoň 386-ka, protože například Windowsovský driver běhá pouze v rozšířeném (Enhanced) módu. Dále existují také sharewarové programy vyžadující alespoň mikroprocesor 80386.

Autoři karty se snažili, aby veškerá její nastavení bylo možno provést softwarově a odpadl tak zmatek s nastavováním jumperů.

Za zmínku také stojí, že karta byla navržena tak, aby využila všechny přednosti 3D audio vizuální reality, tedy systému, který umožňuje vytvářet trojrozměrné zvuky tak, aby bylo slyšet odkud přicházejí.

VÝHODY A NEVÝHODY KARTY

Co se týče hardwaru, nejsem žádný odborník, ale domnívám se, že karta nemá žádnou vážnou chybu. Já osobně jsem na žádnou nepřišel. Zvuk je opravdu kvalitní a veškeré výstupy a vstupy pracují tak jak mají. Myslím, že zde firma Gravis odvedla dobrou práci a dotvrzuje to i záruka na jeden rok. Jediný nedostatek je odstranění manuálního regulátoru hlasitosti. Utilitu pro nastavení hlasitosti jsem nikde neobjevil, takže každý uživatel, který používá sluchátka či reprobodnický, bude muset vždy na začátku každého programu rychle najet do menu hlasitosti a stáhnout ji, jinak mu upadnou uši.

Horší je to už se softwarem. Jako programátor vím, že nelze udělat program tak, aby už v první verzi neměl nějakou, alespoň malinkatou chybičku.

Ovšem programy dodávané s GUSEm (především

pod DOS) už mají verzi alespoň desetkrát zvýšenou a stále jsem narážel na spoustu vážných chyb. Jednalo se především o programy dělané pro Gravis na zakázku firmou Renaissance Software. Nevím, zda autoři zvyšují verzi při každé opravě řádku programu nebo je tak těžké na Gravis programovat, ale domnívám se, že autoři neměli dostatek zkušeností s programováním v DOSu, protože většina chyb je právě v souvislosti s tímto systémem. Kartu jsem testoval na třech počítačích (286/20MHz, 386SX/25MHz, 386DX/40MHz) a na všech měl například přehrávač módů problémy s prostředím DOSu (a to používá pouze čtyři kanály z Gravisových dvacícti). Musel jsem vždy odstranit manažer expandované paměti a spoustu jiných driverů, než přestal program při přehrávání píští (v manuálu nebylo upozornění na komplikace s žádným z těchto programů). I pak se mi ale po poslechu několika skladeb stávalo, že program opět začal píští (z nějakého, mně neznámého důvodu, totiž neresetoval kanály, v nichž právě nehrála hudba, a z těch se pak ozývaly ty nepříjemné zvuky).

EMULACE SOUND BLASTERU

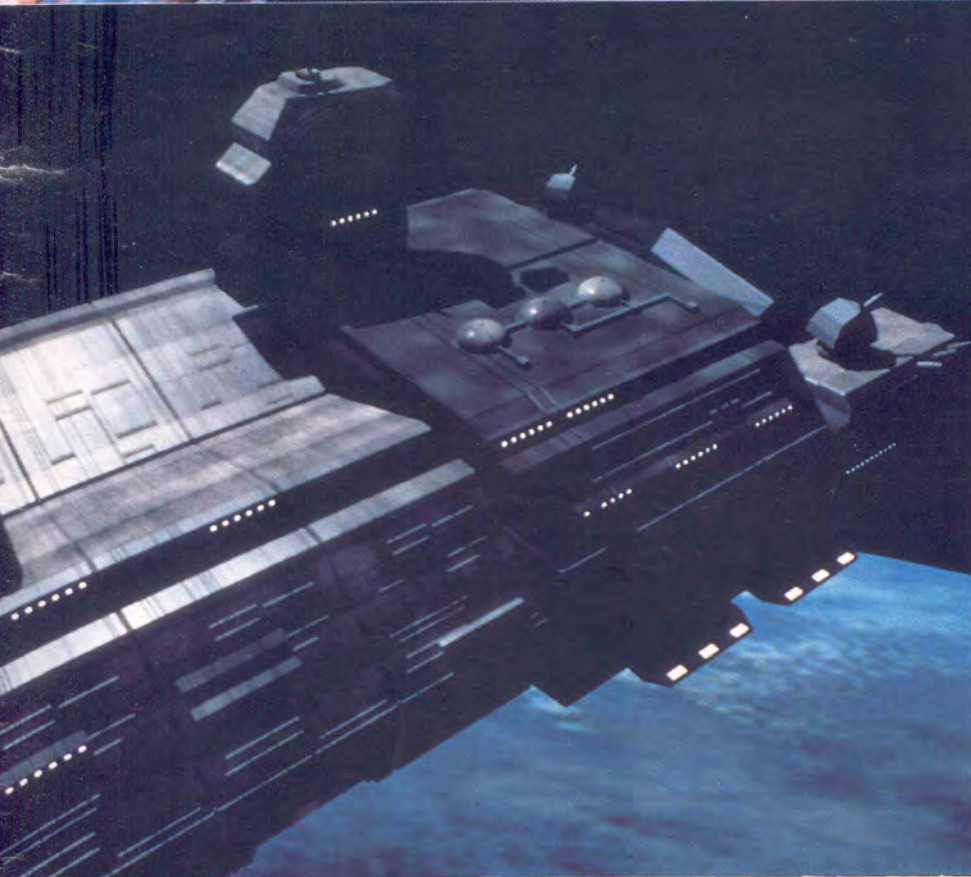
Nakonec jsem si nechal to nejdůležitější. Mnohé uživatele, kteří byli do této chvíle nadšení, asi nepotěším. Firma Gravis sice uvádí kompatibilitu s většinou her podporujících AdLib či SoundBlaster, ale to je pravda pouze v tom případě, je-li zhruba 30% větší (což není). Program SBOS, který má emulovat SoundBlaster obvykle krachuje (tj. spadne systém, nebo začnou jít z beden zvuky zcela nepodobné jakékoli hudbě), anebo, což je častější, hra ani nepípne. V nové verzi sice program umožňuje nastavit několik přepínačů, ale i když jsem si s tím dal tu práci a asi hodinu jsem zkoušel veškeré jejich kombinace, podařilo se mi ze hry Beneath A Steel Sky dostat pouze nerytmické ťukání a chrochtání. Na druhou stranu se však program SBOS zdá být napsaný kvalitně, takže pokud bude... Ale to už patří do další kapitoly.

A JAK DO BUDOUČNA ?

Zhruba do měsíce by měla vyjít nová verze GUSu, o které se hlásají roztočivné věci. Měla by mít konektor pro připojení CD jednotky, 16-ti bitové nahrávání, vylepšený software, atd. Já už na ni pomalu šetřím, ale nechme se překvapit, co nám Gravisáci nakonec uchystají. O nové kartě budeme ve Score opět informovat, takže si ho určitě nenechte ujít.

A za kolik korun českých je GUS vlastně k dostání. U firmy AgroDat, která nám kartu zapůjčila k otestování a čímž jí za to děkujeme, stojí Gravis Ultra Sound pouhých 6,500 Kč (včetně DPH). Firma AgroDat navíc ke kartě přidává disk s sharewarovými programy MEGA-EM a PIANO. První z nich je vynikající emulátor Rolandu Sound Canvas (LAPC-1, MT-32) a digitálních zvuků na SoundBlasteru. Druhý je něco jako Patch Maker (stejně tak je i pod Windows), ovšem klávesy piana lze mačkat i z klávesnice. Budete-li mít zájem, stačí zajít do Dlouhé ulice v Praze, tamější odborníci vám jistě rádi poradí. Já osobně jsem se setkal s vynikající obsluhou.

UVULA



SCOUTING REPORT

COWBOYS

VIEW OTHER TEAMS

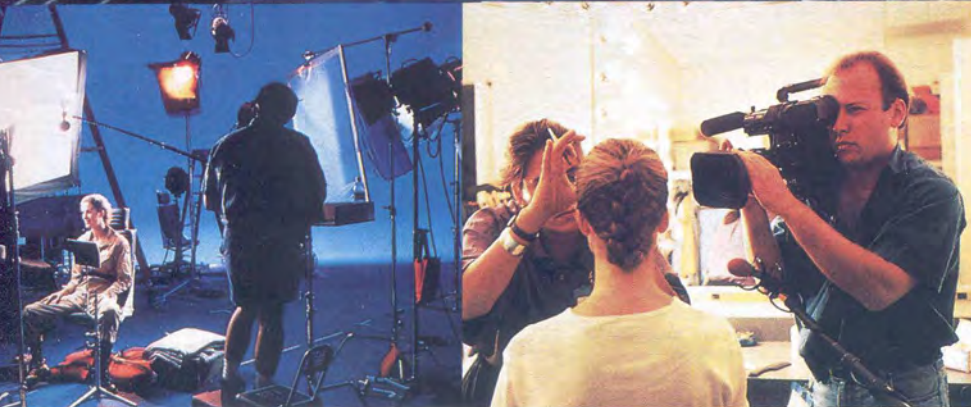
RECEIVERS

Press B For Video

Players	No.	Speed	Catching	Bk Tackle	Quick
WR1	88	13	97	15	15
WR2	80	11	7	4	6
WR3	82	9	2	3	6
WR4	85	8	1	2	6

3DO je zařízení firmy Panasonic, které dost možná přinese naprosto nový trend do vývoje počítačových her.

3DO je ve své praprotatě 32 bitová konzole určená výhradně na hry. Dnes se ale nebudeme zabývat jeho technickými parametry, vývojem, pozadím, popředím, designem ba dokonce ani jednotlivými hrami. Chceme vás totiž na 3DO řádně nalákat. Chceme, abyste se těšili, abyste se nemohli dočkat, abyste byli nedečkávi, chtívi a roztoužení. Zkrátka, jde nám jen o jedno - abyste si koupili další číslo SCORE? kde se budeme konsolí s kratičkým názvem 3DO věnovat mnohem více než dnes. Co však uděláme dnes je od nás zbabělé, podlé a stydíme se za to. Přesto to však uděláme. Co? Nic jiného, než to, co vidíte kolem sebe. Dnes vám totiž pouze ukazujeme obrázky. Tady všude okolo vidíte, co můžete od 3DO čekat, jak budou vypadat první hry na tuto konsoli a jak některé z těchto her vznikaly. Hezké obrázky, že? Tak počkejte, co se o nich dozvíte příště!



Jaguar

Po finančních potížích, serii neúspěchů a problémů, po existenčních nesnázích a dalších trablích vypouští ATARI svou 64-bitovou konsoli JAGUAR. SCORE je při tom nejen slovem a obrazem, ale také joystickem, respektive kontrolním panelem.

Od tohoto článku si sístě řada z vás mnohé slibuje a je plna očekávání. Nic z toho, co očekáváte se tady ale nedozvíte. Tedy, za předpokladu, že nečekáte to, co bude v článku obsaženo, ale to je velmi nepravděpodobné. K věci.

JAGUAR je převratnou a revoluční 64 bitovou konsolí určenou výhradně na hry. Ostatně, patřte-li k pravidelným čtenářům SCORE anebo máte-li přístup alespoň ke SCORE 5, tohle už dávno víte, protože právě ve SCORE 5 jsme otiskli poměrně detailní technický popis a rozbor této konsoly. Pokud tedy očekáváte nová technická data a údaje, nedočkáte se. Ostatně, upozorňoval jsem vás na to předem. Je také docela možné, že byste chtěli odpověď na zcela prostou otázku kde, jak a případně za kolik si můžete tuhle skvělou a převratnou konsoli u nás (v době psaní tohoto článku stále ještě v České Republice) koupit. Odpověď na tuto otázku je problematická. V současné době si JAGUARA nemůžete koupit zhora nikde, ale koncem léta se do odvažného projektu prodeje konsol JAGUAR pravděpodobně mimo jiné pustí firma JRC. Odvážného proto, že s JAGUAREM není všechno tak růžové, optimistické a SUPER, jak by se mohlo zdát. Nečekali jste, že se dozvíte právě TOHLE, že?

Jednou z otázek, která by v souvislosti s JAGUAREM mohla rovněž padnout je, jestli je JAGUAR lepší než 3DO, výrobek firmy Panasonic s velmi podobnou charakteristikou a možnostmi. Tak přesně tohle se, alespoň v tomto SCORE, v žádném případě nedozvíte. Důvod je prostý. Abychom mohli srovnávat museli bychom mít k dispozici oba přístroje, což, jak jste již správně pochopili, nemáme. To ale neznamená, že v příštím SCORE nepřineseme rozsáhlejší článek o 3DO. Přineseme. Tedy ale nepůjde o žádné srovnávání či nic podobného, ale o čistý popis a o kratší úvahu nad budoucností konsoly JAGUAR, kterou, což nám opravdu můžete závidět, skutečně máme.

Ano, teď se dostáváme k tomu, co byste se mohli dozvědět, kdybyste se chtěli dozvědět právě to. Ne žádná specifická data, technické parametry a odborné pojmy. Ne. Dozvíte se, jako to je, zapojit JAGUARA, chytit ovladač a hrát. Není to to, co počítačového hráče zajímá? (není - red.)

OK. Takže čistě subjektivní, ale nestranné a neovlivněné dojmy z konsoly JAGUAR, jako to vidím já, očima hráče. Abych řekl pravdu, vidím to tak, že se ATARI tentokrát opravdu povedl parádní kousek. Bez ohledu na to, jaké kvality má 3DO, bez ohledu na to, jaké problémy bude a JAGUAREM ATARI v budoucnu mít a jak bude další obchodní strategie firmy vypadat, kolik her na JAGUARA v budoucnu bude atd., JAGUAR se jako hrací přístroj opravdu zdalí. Se vším všudy.

Konsole totiž splňuje všechno to, co by mohl hráč od takového stroje očekávat - malé rozměry, efektní design, snadné ovládání a obsluhu, i když na druhou stranu široká paleta ovládacích prvků (což se dá vyjádřit i slovy „hodně tlačítek na ovladači“, snadná připojitelnost k obyčejnému televizoru

a hlavně - naprosto úžasně možnosti herního software! Než si povíme o první hře na JAGUARA více (ano PRVNÍ nejen

na JAGUARA, ale první ve SCORE, což ovšem neznamená, že je to poslední hra na JAGUARA vyrobená, a už vůbec ne poslední ve SCORE recenzovaná!), povíme si něco o pocitech z přístroje samotného.

Pocity jsou kladné, dalo by se říci až sympatizující. JAGUAR je konsola jak má být. Na přístroji, neřkuli na ovládacím panelu je vše uzpůsobeno k pohodlnosti ovládání - ať je to design přesně odpovídající anatomii většiny horních končetin lidských bytostí (řečeno jinými slovy design umožňuje velice snadné a příjemné držení poměrně velkého a masivního ovladače obouručně), umístění křížového ovladače a tří hlavních tlačítek ve snadno ovladatelné poloze, existence dvacíti dalších tlačítek pro speciální funkce (ti s menší představitivostí nechtě se podívat na tlačítkový telefon, který má dvacet tlačítek ve čtyřech řadách po třech tlačítkách), dvou tlačítek PAUSE a OPTION a v neposlední řadě speciální folie dodávané s většinou her, kterou se všechna tlačítka překryjí



a na které jsou napsány a nakresleny všechny funkce těchto tlačítek. Myslím, že ATARI udělalo pro komfort hráče maximum.

Grafika a hudba tohoto stroje je to, co zajímá odborníky mezi hráči a hráče mezi odborníky. Řečeno tak, aby to pochopily všechny skupiny bez rozdílu - grafika je SUPER, stereo hudba je SUPER (pro ty opravdové odborníky ale přeče jen doporučuji článek ve SCORE 5), JAGUAR je prostě SUPER.

Problém firmy ATARI a jejího nového dítěte je ale jinde. Je to jeden ze základních problémů lidstva a tím je nedostatek financí. Na tuto chybičku se vážou problémy další - nedostačující reklamní kampaň, špatný management a v neposlední řadě to nejdůležitější - nedostatek licencí na herní software, což znamená pohromu - malé množství her, a ještě menší množství her kvalitních. Mezi první tituly pro JAGUAR patří remake starších her jako HUMANS (tady s názvem Dino Dudes), TINY TOON ADVENTURES, ALIEN VS PREDATOR, CLUB DRIVE a samozřejmě hru CYBERMORPH, kterou se budeme zabývat v poslední části tohoto povídání.

Cybermorph

Hra CYBERMORPH připomíná všechno možné - střílečky, simulátory, sci-fi, svým úchvatným provedením se 3D modelem krajiny může měřit s TFX a hratelností s těmi nejlepšími hrami. Přesto mi ale CYBERMORPH nejvíce připomněl něco úplně jiného.

Je to možné od věci, ale CYBERMORPH mi osvěžil vzpomínku na jeden velmi starý a roztomilý vtíp o závodech nejmodernější americké stíhačky s naším letounem značky Čmelák a o „první změně geometrie křídel“. Jistě ten vtíp všichni znáte.

Nakonec, to není podstatné, podstatné je, že CYBERMORPH je báječná hra. Ne ideové či námětové - hráč se v raketce ocitá nad povrchem nejružnějších planet, přičemž na každé je k ukončení mise nutné posbírat určené množství krystalů a poslat do pekla libovolný počet nepřátel...

To by samo o sobě vystačilo na celkem slušný propadák, nebýt naprosto ojedinělého (i když od dnešního dne ne tak vzácného) 3D modelu světa, ve kterém se hra odehrává. Je možné zvolit pohled z kabiny, externí pohled zezadu, zepředu či ze stran a proháňet se nad realistickou a detailní 3D krajinou při úžasném množství pohybujících se objektů a rychlosti animace. Není divu, JAGUAR je opravdu silná kočička! Ve hře nikoho nepřekvapí spousta speciálních zbraní, různých druhů zákeřných potvor, pozemních

raketometů, pilotů kamikadze, raket ani pouštních červů. Nepřekvapí to nikoho proto, že ten, koho tohle překvapí nepřezíve ve hře CYBERMORPH ani deset sekund! Grafika je trochu ve stylu „ááááááh, nevěděl jsem, že tohle je vůbec možné“, což ostatně platí i o hudbě a zvukových efektech. Více se říct nedá.

Na závěr jednu malíčkou úvahu. V nejbližší době vypustí firma OCEAN na CD-ROMU hru INFERNO pro PC. Podle obrázků a filmových sestřihů ze hry, které jsme měli možnost vidět očekáváme hromadný nákup rychlých procesorů a CD-ROMů pro PC, protože INFERNO bude trháč. Než si ale koupit PC s CD-ROMem, proč alespoň na chvíli nezažít o 64 bitové konsoli, která umí to samé a za menší cenu? Co říkáte?

ICE

score 80%

Název hry: **CYBERMORPH**

Výrobce: Atari

Žánr: Sci-fi

Styl: Střílečka

Počítač: Jaguar

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **50%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **95%**

Zvuk: **95%**



TECHBOX

In Extremis

SmartDrive a ti druzí

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib
 Sound Blaster
 D/A převodník
 speciální D/A převodník
Délka: 14 MB
Paměť: 580kB konvenční + 1MB XMS
Kláv, myš, joy: + + +

Důležitá věc: V paměti nesmí být nahrán Expanded Memory manažer. Hra se bouří, kdykoli ho v paměti objeví, a to nezávisle na nastavení přepínačů.
Důvod: Hra pracuje v protected (chráněném) módu a Expanded Memory manažer pracuje pouze v tomto módu. To znamená, že při spouštění hry mikroprocesor již pracuje v chráněném módu, a s tím se „In Extremis“ (jako jeden z mnoha) nedokáže vyrovnat.
Zajímavost: Veškeré zvuky v této hře jsou digitalizované, což znamená, že i při použití D/A převodníku nepřijedete ani o pípnutí.
Vysvětlení: „Speciální D/A převodník“ může být například Covox nebo Disney, atd.

Pinball Fantasies

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA, SuperVGA
Zvukové karty: PC Speaker
 Gravis Ultra Sound (-30kB)
 AdLib
 Sound Blaster (2, Pro, 16)
 ThunderBoard
 Pro Audio Spectrum (16)
 Voice Master
 Sound Master II
 Covox Speech Thing
 D/A převodník
Délka: 3.5 MB
Paměť: 560kB konvenční paměť
Kláv, myš, joy: + + +

Veškerá hudba v této hře je v .MOD souborech, všechny zvukové efekty jsou samplované. Stejně jako v „In Extremis“ tedy nepřijedete při použití kterékoliv z výše uvedených zvukových karet ani o pípnutí. Tato hra má navíc vynikající přehrávač módů. Nebojím se říci, že je nejlepší ze všech MOD-playerů, které jsem kdy potkal.
 Pokud máte nainstalovanou kartu Gravis Ultra Sound, bude hře stačit ke spuštění pouhých 530kB

konvenční paměti, protože Pinball Fantasies využívají interní paměť karty. Další výhodou je, že kvalita zvuku s Gravisu (která je mimochodem vyšší než u SoundBlasteru 16 ASP) není ovlivňována rychlostí vašeho počítače, neboli na pomalém počítači dosáhnete stejné kvality zvuku jako na dvakrát rychlejším.

Poznámka: Mód, nebo přesněji Amiga-mód, je standardní zvukový formát na počítačích Amiga, který se díky svým kvalitám rozšířil i na ostatní počítače (především na PC).

UFO Enemy Unknown

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Gravis Ultra Sound
 Roland LAPC-1
Délka: 10.5 MB
Paměť: 2 MB (protected mod)
Kláv, myš, joy: + + +

Jenom připomínám, že i když hra pracuje v chráněném módu mikroprocesoru, a je jí v podstatě jedno, kolik má volné konvenční paměti, je lepší mít alespoň těch 550kB volných.
 Hra sice podporuje Gravis Ultra Sound, ale pouze zvuky. Hudbu umí hrát jenom přes AdLib, SoundBlaster nebo Roland LAPC-1. Emulace hudby na Gravisu bohužel v tomto případě nefunguje (a to ani sharewarová), což mi u tak vynikající hry přijde jako drobný nedostatek.
 Občas se stává, že hra špatně uloží pozici. K „chybě“ dochází díky SmartDrive. Vzhledem k tomu, že se to uživatelům stává nezdídkou i u ostatních her či programů, zařadil jsem na konec dnešního TechBoxu malé vysvětlení.

Kolem SmartDrive a ostatních cachovacích programů existuje u spousty pařanů děsivé nevědomo. Zde jsou odpovědi na nejčastější otázky:

OT: Na co je to vlastně SmartDrive, Norton Cache, PC-Kwik a ostatní podivné programy?

OD: Tyto programy se souhrnně nazývají „cachovací“ a pomocí různých mechanismů zajišťují rychlejší práci s diskem.

OT: Co je to za mechanismy?

OD: Podstatu všech těchto mechanismů tvoří jedna věc. Využívání paměti tak, aby počítač co nejméně četl a co nejméně nahrával na disk.

OT: Jak to tedy funguje?

OD: Kopírujete-li například 500 kratoučkových souborů z jednoho disku na druhý, musí si počítač vždy najít název souboru, jeho parametry a umístění. Pak přečte hlavičku na jeho začátek a začne kopírovat. To znamená, že hlavička diskové jednotky (nebo harddisku) musí pendlovat neustále mezi tabulkou jmen a parametrů a mezi vlastními daty souborů. Cachovací program si ale uloží celou tabulku jmen a parametrů do paměti, hlavička již nemusí běhat tam a zpátky mezi stopami a celá operace se tím velice urychlí.

OT: Opravdu je to tak jednoduché?

OD: Není. Dnes již cachovací programy používají krdel dalších cachovacích metod, ale tím si není třeba zatěžovat hlavu.

OT: Používá se k urychlení také opožděný zápis?

OD: Ano, většina cachovacích programů zapisuje data opožděně tak, aby zápis co nejméně zpomaloval počítač (například v případě, že se zaplní buffer). Zvláště tehdy, má-li cachovací program k dispozici velkou část paměti, se pak může stát, že uložíte soubor, ale harddisk ani neblíkně, protože se soubor nahrál do paměti. Vypnete-li potom počítač, tak po zapnutí soubor tam, kde jste ho chtěli mít, nebude. Tento problém je aktuální právě u hry UFO. Tato hra totiž ukládá velká kvanta souborů do určeného direktoráře jako jednu save pozici. SmartDrive je samozřejmě nenahrává ihned. Vypnete-li nyní počítač, tak jako byste pozici vůbec neuložili a nebo ji uložili jenom zčásti (týká se těch počítačů, kde je SmartDrive nastaven alespoň na 1 megabajt).

OT: Je možné tomu nějak zabránit?

OD: Například vůbec cachovací programy nepoužívat. Ale to by bylo kruté jak k vám, tak k vašemu harddisku. Nejlepší rada je: Vždy resetovat počítač softwarově (tj. pomocí současného stisku kláves CTRL+ALT+DEL). Cachovací program potom před vyresetováním počítače zapiše všechna data z bufferu na disk.

Pokud softwarový reset nefunguje (některé programy, zvláště pak hry, si totiž redefinují řadič klávesnice), je možné cachovací program donutit, aby data v bufferu zapsal. Tuto volbu má například SmartDrive. U ostatních programů ho můžete donutit například kopírováním velké skupiny souborů, či si můžete sehnat prográmek, který sám provede teplý start.

Poznámka: „Krdel“ je staročeské slovo vyjadřující hojnost.

UVULA

SONIC 3

Ne, není to tak, jak si všichni myslíte. Dr.Ivo Robotnik ještě stále žije, pořád je stejně, ne-li více zlý a Sonic je ještě pořád ježek. Modrý.

Nebudeme předstírat, že někdo z vás, kteří čtou tento článek neví, kdo je to Sonic. Je to ježek, je to maskot firmy Sega, je modrý a je to sympáček. To ví kde kdo. Hodně z vás asi také ví, že hra SONIC THE HEDGEHOG je vynikající plošinková arca-
de a možná jedna z nejlepších her na SEGA MEGA DRIVE. O něco méně (cca o 0.0005%) z vás ví, že hra SONIC 2 je stejně, ne-li více dobrá a zábavná. A pravděpodobně jistě část čtenářů SCORE ví také to, že hra SONIC 3 už je na světě. Na nás teď je, abychom vám pověděli, jaká vlastně je.

Než to ale uděláme, nemůžeme se ubránit krátkému shrnutí pro případ, že někdo z našich čtenářů opravdu neví, kdo nebo co je to Sonic a jak vypadají hry, ve kterých se vyskytuje. Takže: Sonic je hodný malý modrý ježek, který se kromě her vyskytuje na všech reklamách firmy SEGA, a jeho podobu každý zná. Hry obsahující tuto figurku (mluvíme teď o hrách SONIC THE HEDGEHOG, SONIC 2 a SONIC 3 ne třeba o hře SONIC SPINBALL) jsou plošinkové akční hry. V nich se Sonic protlouká nejrůznějšími zónami aby vždy porazil svého nepřítele s klasickým nepřátelským jménem Dr.Ivo Robotnik. Nejedná se o střelky, protože Sonic používá k likvidaci svých nepřátel speciálního točivého úderu, což je v podstatě roztočení se a píchání bodlinami. Cestou lze sbírat nejroztodivnější vylepšení jako štíty, rychlé botičky, prstýnky a další serepetičky. Na konci každé úrovně je speciální zóna, ve které se ukrývá jeden ze šesti „Smaragdů Chaosu“... Já vím, že vy to víte, ale co ti, kteří to nevědí, nebudte sobečtí a dopřejte jim trochu toho poznání. Takže teď už všichni víme, jak vypadá a co umí Sonic the Ježek (ehm - red.). Určitě vás ale všechny zajímá, v čem se liší SONIC 3 od dílů předešlých a jestli

tedy snad nestojí za to si tuto hru koupit nebo tak něco.

Stojí. Tedy - stojí za to si hru SONIC 3 koupit. Možná je to chyba, ale přesto to stojí za to. Na následujících řádcích se dozvíte pár padných důvodů, proč byste si mohli hru SONIC 3 koupit

1, protože už máte oba předešlé díly a nemůže vám chybět ani tenhle

2, protože je SONIC 3 nejlepší ze všech „sonických“ her na MEGA DRIVE

3, protože má cartridge s hrou speciální možnost ukládání až 6 pozic najednou

4, protože je ve hře SONIC 3 oproti minulým dílům dlouhá řada vylepšení. Třeba:

a, ve hře se stejně jako ve hře SONIC 2 vyskytuje lišák Tails, se kterým můžeme nejen hrát samostatně, ale také se na cestu mohou vydat oba najednou (pro ty méně chápavé - Sonic i Tails) a vzájemně si pomáhat, protože Tails může mimo jiné chvíli létat a třeba vynést Sonica z nebezpečí

b, jsou tady i nové speciální předměty jako „Bleskový štít“, „Ohnivý štít“, „Vodní štít“. A například s Ohnivým

štítem je možné létat ve vzduchu jako ohnivá koule c, speciální zóny vypadají úplně jinak - jsou to šachovnice v 3D provedení a jde tady o sbírání modrých kuliček a vyhýbání se červeným. A je to taky pěkně rychlé, mimo jiné.

d, Je tady i nový příběh - Dr. Robotnik havaroval na Létajícím ostrově a zjistil, že ostrov létá jen díky existenci Smaragdů Chaosu. Rozhodl se přesvědčit strážce těchto Smaragdů, který nese jméno Knuckles o tom, že Sonic a Tails jsou zloději, kteří chtějí smaragdy ukrást, aby je pak mohl sám nepozorovaně odzít a opravit svou loď. To je hodně podlé, nemyslíte?

e, SONIC 3 umožňuje hru dvou hráčů najednou a to buďto ve společné obrazovce, anebo jako závody na paralelních tratičkách, přičemž je možné hrát jako Sonic, Tails nebo Knuckles, přičemž jsou oba soupeři vidět na obrazovce rozdělené na polovinu.

5, protože je hra SONIC 3 rozsáhlá, obrovská, báječně provedená jak po grafické, tak po zvukové stránce a bude vám trvat pěkně dlouho, než ji celou správně dohrajete

Jako každá mince má však i hra SONIC 3 svou druhou stranu. Tady jsou tedy důvody, proč byste si hru SONIC 3 taky kupovat nemuseli:

1, protože nemáte ani jeden z předešlých dílů a nebudete začínat sérii od trojky

2, protože nemáte rádi plošinkové akční hry a postava Sonica se vám bytostně hnusí.

3, protože díky možnosti ukládat pozice přímo na cartridge je hra příliš drahá (prodejní cena v Anglii je £59.99)

4, protože ač jsou tady mnohá vylepšení a novinky, pořád je to SONIC - nové pozadí, ale palmy a kameny a další srandičky vypadají stejně, nepřátelé vypadají jinak, ale chovají se stejně, zóny jsou sice mnohem větší, ale jsou žánrově velice podobné těm v minulých dílech

5, protože se nechcete dlouho pachtit s obrovskou hrou a nebaví vás prolézat obrovské úrovně a hledat tajné skrýše, sbírat všechny prstýnky a ve speciálních zónách sbírat

Smaragdy chaosu, bez kterých nemůžete hru správně dohrát. Ať už ale uděláte cokoli, tedy ať už si hru SONIC 3 koupíte nebo ne, faktem zůstává, že SONIC 3 je a bude jednou z nejlepších akčních plošinkovek na MEGA DRIVE.

Možná není dostatečně originální (což mi mimochodem připomíná hru LOTUS 3 firmy GREMLIN GRAPHIC, která by samotná nebyla špatná, ale jako třetí díl...), ale zato je perfektně propracovaná a poskytuje všechno, co poskytovaly předešlé díly dohromady.

Jste-li fanoušky modrých ježků a rezavých lišek, SONIC 3 je pro vás. Máte-li rádi akční hry, SONIC 3 je pro vás. A na druhou stranu - uvědomte si, že SONIC bude brzy herní legenda a připravte se na to, že až budete svým vnoučatům, kteří budou zrovna ve virtuální realitě hrát novou hru SONIC THE HEDGEHOG 759, vy si budete moci slastně zavzpomínat na začátky této legendy...

ICE



score	80%
Název hry:	SONIC 3
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sonic
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%

Se sporty na počítačích je to těžké. Jen některé z nich jsou tak kvalitní, aby hráči přinesli ten správný pocit a i když se jim to podaří, stejně je idea sportu potlačena - namísto pohybu, posilování a relaxace stimuluji sporty na počítačích sedavost, strnutí svalů a stres...

SEGA

score
magazín počítačových her

Ano, určitě jste pochopili správně - sporty na počítači nepatří k mým oblíbeným hrám. Na druhou stranu ale nemá smysl diskutovat o faktu, že MEGA DRIVE poskytuje sportům obrovskou příležitost a dlouhá řada her ze sportovního prostředí dosahuje vysokých kvalit. Není také sporu o tom, že vývoj sportovních her značně pokročil, takže dnes už neproháníme rozpixelované paňáky po čemsi zeleném ve snaze předstírat fotbal, nepohybujeme vertikálními čárkami odrážejícími kostičku ve snaze představovat si tenisty a míček a mnoho z nás ani nevrtí joystickem či Control Padem doleva doprava ve snaze rozeběhnout našeho atleta a vrhnout (třeba oštěp). Ne, takové hry jsou dávno za námi a my můžeme vychutnávat pokrok v technice díky velice propracovaným sportovním simulacím, které se skutečnosti sice nevrovnají, ale alespoň už se jako skutečnost tváří. Jednou z her, které jsou i na můj vkus velice propracované, graficky vyplané a technicky ucházející je právě WIMBLEDON. Těžko se to říká, ale WIMBLEDON je simulací tenisu. Pokud někdo čekal šachy, vodní pólo či kulečnick, má smůlu. Ve Wimbledonu v Anglii

se každoročně koná tenisový turnaj a není důvod, proč by se ve hře s identickým názvem neměl konat také! Takže hra WIMBLEDON je tenisovou hrou. Ale, na druhou stranu - nebylo to tak těžké uhodnout, že ne! WIMBLEDON je klasickým příkladem toho, že vývoj počítačově tenisových her značně pokročil kupředu. Srovnáme-li hru PONG (to je ta co jsem o ní mluvil - tři pohyblivé části - dvě „pálky“ v podobě čárek a hrnatý „míček“) s WIMBLEDONEM, jednoznačně vítězí WIMBLEDON. Jasně. A proč? WIMBLEDON totiž nabízí nejen na rozdíl od PONGU, ale i ostatních tenisových her (uznávám, že PONG nebyl zrovna nejlepším příkladem pro srovnání) obrovské množství voleb a možností hráčského vyznění. Hlavní výhodou WIMBLEDONU však vidím v jedné maličkosti - postava hráče/tenisty se v průběhu hry vyvíjí a získává body k jednotlivým atributům své výkonnosti - znamená to, že pokud hráč začne turnaj jako úplná nula, po několika sehraných zápasech se jeho schopnosti (servis, forehand, backhand, rychlost atd.) rapidně zvýší. Pokud jde o jednotlivé volby, o kterých jsem se zmíňoval, není to nic nečekaného -

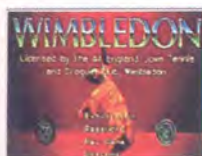
možnost exhibice a souboje s kterýmkoliv ze 24 počítačem řízených tenistů v dvouhře, dvou hráčů proti dvou počítačovým soupeřům ve čtyřhře anebo možnost čtyřhry čtyř hráčů, ovšem pomocí speciálního adaptéru pro 4 ovladače. K dispozici jsou i tři povrchy - tráva, rašelina a tvrdý povrch, které se od sebe liší rychlostí a skákavostí míčku, což ve hře opravdu poznáte. Mezi ostatní volby snad jen samozřejmé nastavení jména, možnost znázornění trajektorie míčku, zvukový signál značící vhodný okamžik pro úder a další serepetičky. Hlavní část hry ale spočívá v samotném turnaji, tedy čtvrtfinále, semifinále a finále Wimbledonu. Po výběru postavy a úrovně přichází vlastní turnaj. Zpracování hry samotné patří k tomu nejlepšimu, co lze mezi sportovními simulacemi vidět. Je patrné, že si autoři WIMBLEDONU dali opravdu se svým dílem práci a výsledek stojí za to. Přiznám se, že ač nejsem zrovna milovníkem sportovních počítačových her, tak dobře jako právě u WIMBLEDONU jsem se u MEGA DRIVE už dlouho nebalil. Hra je prostě perfektní. Není to jen její grafické provedení, které si ovšem také zaslouží ocenění - postavy tenistů jsou neustále v pohybu - přenášejí váhu z jedné nohy na druhou, poskakují, po hřišti se prohánějí perfektně animované sběračky míčků, k dispozici je obrovská škála úderů stejně jako rozličné srandičky jako třeba realistické 3D zvětšování míčku při vysokých úderech, zásahy přímo do těla hráče, pinkání s míčkem o zem před servisem atd. Hrací plocha je zobrazena jako u většiny těchto her v 3D perspektivě od zadní čáry kurtu. Znamená to, že se hráči střídají v poloze „od obrazovky“ - jednou hraje počítač na vzdálenější straně, podruhé je za sítí hráč. Kurty mají svoje pozadí, soudce sedí nad sítí, sběrači jsou skřeni u sítě, reklamy jsou všude okolo a na světelném panelu svítí hráčovo jméno...

Jak bylo uvedeno výše, nejsou to jen grafické legrácky, které stojí za to. Je to především bezvadná technická propracovanost - kromě vývoje charakteru a jeho schopností jsou to různé druhy úderů, které jsou díky třem tlačítkům SEGA ovladače snadno přístupné, různé schopnosti protihráčů a jejich individuální taktika - jeden se neustále snaží probojovat na síť, další hraje od zadní čáry, někdo vás bude prohánět od kraje ke kraji atd. Ke zlepšení dobrého pocitu ze hry jsou veškeré údaje o stavu hry, stejně jako výkřiky aut, chyby či síť hlášeny neutrálním lidským hlasem... A co teď? Teď už je konec. Tedy skoro konec. Nesmím ale zapomenout na shrnutí a zhodnocení, abyste se mohli rozhodnout, jestli WIMBLEDON za to stojí či ne. Jestli to chcete opravdu vědět, tak se koupě hry WIMBLEDON vyplatí a rozhodně nepůjde o vyhozené peníze. Tedy za předpokladu, že nepatříte k notorickým odpůrcům sportovních her či jen tenisu. WIMBLEDON vám totiž poskytne vše, co od sportovní hry můžete čekat - možnost hry s více spoluhráči či protihráči, příležitost zdokonalovat se a vylepšovat se nejen ve svých schopnostech, ale i se svou tenisovou postavou (při turnaji je vývoj postavy zachován pomocí přístupových hesel), navíc máte k dispozici báječné provedení, spoustu legráček okolo, mluvené slovo soudce, čarových rozhodčí a sympatické sběračky míčků. Ale stejně si neodpusťte jednu sarkastickou poznámku na závěr - za cenu hry WIMBLEDON (stejně jako za cenu dalších sportovních her, abych nevypadal jako zaujatý, protože to nejsem) byste si mohli předplatit vstupné na skutečný tenisový kurt s libovolným počtem spoluhráčů i protihráčů možná na delší dobu, než tu po kterou vás bude hrani her bavit...

score	78%
Název hry:	WIMBLEDON
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

ICE

Wimbledon



ROBOCOP 3

Další zpracování filmu je tady: já, Robocop třetí, hlava pomazaná z boží vůle policajt

Robocop 3 je klasická střílečka, jakých jsme tady měli již nepočítaně. Firma FLYING EDGE připravila zábavu opravdu pro ty nejostřílenější z nejostřílenějších, pro největší zabijáky ze všech zabijáků a hlavně pro ty nejvydrženější z nejvydrženějších. Protože, kdo má tak velkou výdrž hrát stále skoro stejně hry? Píši skoro stejně, neboť u každé hry tohoto typu najdeme alespoň jinou grafiku, jiné postavy, zbraně, hudbu. Vždy se nějaké to malé plus objeví, ale princip je v podstatě stejný. Plusem u této hry je jediné to, že máte možnost si ještě před začátkem boje navolit počet životů (nejvíce pět, což není k zahození), počet continue, druh hudby a zvuků. Jestli se však melodie a zvuky opravdu změní ponechám rozhodnout vám. Grafika hry není špatná. Viděli jsme i horší, ale samozřejmě také lepší. Hrdina, nyní v podobě plechového policajta Robocopa, se vydal po cestě spravedlnosti a všechny mizery, které potká bez vyzvání zastřelí. Dostane také nějaké to olovo, které mu hojně ubírá energii, ale zase si ji po cestě naplní, když stihne dojet k malému

mu „E“ (všimli jste si, že v Praze se jich po ulicích tolik neválí jako v Detroitu? - red.). Nachází také různé druhy zbraní s omezeným počtem nábojů, které si může vyměňovat. Je dobrý střelec, který sestřelí letadlo, motorku nebo třeba robota, ale nic to nemění na tom, že občas zčervená a je po něm. Někdy zapadne do díry pod plošinkou, když si nestihnete všimnout, že pod nohama něco ujdí. Jezdící plošinky jsou opravdu špatně vidět, ale kam bychom došli, kdyby bylo vše nápadné (třeba také na konci), takže koukejte kam šlapete. Jako v každé podobné hře na vás čeká spousta takovýchto plošinek, ale i překážek, přes které přeskočíte a jdete dál. Na konci úrovně vás již netrpělivě vyhlíží několik ostrých chlápků, kteří si z vás udělají živý terč. Podaří-li se vám je odrovnat, objevíte se třeba v kostele nebo ve stokách, kde můžete ve svém zabíjení s plnou vervou pokračovat. Hra má celkem šest úrovní, přičemž už první z nich dá pěkně zabrat. Robocop nechodí jen po dvou, ale může i poletovat díky silnému Jetpacku.

Můj konečný pocit není nic moc. Zase jeden přírůstek do celkem velké skupiny her se stejnou neoriginalitou. Těm z vás, kterým to nevadí a rádi zabijete několik stovek nepřátel navíc můžu poradit: klidně si tuto hru obstarajte, protože ve svém oboru určitě nepatří mezi ty nejhorší, ale vám, kteří toužíte po něčem novém a originálním radím: nechte peněženku v kapse.

IRENA

score	40%
Název hry:	ROBOCOP III
Výrobce:	Flying Edge
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	15%
Atmosféra:	35%
Grafika:	50%
Zvuk:	45%

Addams Family

Konečně po dlouhé době přichází na vaše malé mazlíčky dobrá hra, která nepostrádá správnou atmosféru bezva filmu o Addamsově rodině.

Firma FLYING EDGE si dala na této hře opravdu záležet. Z nekonečné řady různých konverzí a filmových licencí přišli autoři této hry s téměř dokonalou zábavou, která si od filmu vypůjčila prostředky a postavy, ale přitom ho nijak nekopíruje. Zlý čaroděj Abigail Craven uvězní celou rodinu Addamsových v jejich domě. Vysvobodit je může jenom odvážný Gomez, který ale nejdříve musí získat klíč z krypty, aby mohl odemknout dveře od jejich sídla.

Cestu plnou dobrodružství nastoupí pod velkým stromem, ze kterého na něj útočí sova. Překoná masožravé rostliny, projde okolo domu Addamsových a ocitne se na hřbitově, kde mezi náhrobků tančí duchové, kteří ho ovšem také nenechají jen tak projít. Padají na něho lebký a všude číhají zrádné propasti s bodáky, ve kterých mu ubývá jeho drahocenná energie. Na konci za povaleným kamenem je vchod do krypty. Když zde získá klíč vrací se zpět do sídla rodiny. A tam to začne. V domě je několik místností, ve kterých najde různé

předměty potřebné k plnění dalších úkolů, někdy i klíče nebo uvězněné členy rodiny, které vysvobodí, ale především peníze, jichž musí nasbírat celý meloun (tj. tisíc krát tisíc - pozn. překl.). Nemyslete si, že je to úkol jednoduchý. Peníze jsou mnohdy položeny na vysokých místech, na která se jen těžko dostává nebo jsou ukryty v tajných místnostech. O život můžete přijít pouze pětkrát (škoda, že Gomez není kočka, čtyři by mu přibýly). Vždy, když mu dochází síla, vrátí se k masožravým rostlinám, kde si najde chutný sýr. Navíc mu ještě pomáhá useknutá ruka zvaná Věc, která mu za osvobození vytvoří imunitu, takže si nemůže stěžovat, že mu na jeho cestě nikdo nepomůže. Náš Gomez si ve hře opravdu počíná jako v životě. Plave v rybníku, pluje na loďce, pouští vodu ve sprše a jiné. Pálí ho snad oheň v krbu? Stačí jen kýbl s vodou. Otravuje ho medvídek v obrazárně? Proč ho neuvěznit do medvědí pasti. Takovýchto obrátů je zde několik a snad jediným, co by se dalo hře vytknout je, že použité věci z vašeho inventáře nezmizí a vše, co jste v jed-

notlivých místnostech již jednou vyřešili, se při vaší druhé návštěvě znovu vytvoří... Teď ještě něco k celkovému provedení hry. Její grafika je na dobré úrovni oproti jiným G-Gearovým hrám, ze kterých se mi za chvíli dělaly mžítka před očima. Pěkné interiéry místností nebo rodinná obrazárna jsou toho důkazem. Na začátku divná, pochmurná, „bublavá“ hudba se později rozvíjí v rozmanitou směs. V každé místnosti uslyšíte hrát jinou melodii a také zaslechnete skladby na piano, podle toho, jaké dáte sluhovi noty. Hudba se mi opravdu

líbí a věřím, že se bude líbit i vám, takže na takové připomínky jako: „Jestli to bude ještě chvíli hrát, tak to roztrískám“ vůbec nereagujte. Klidně si hrajte dál, skákejte po lebkách, na duchy, na pavouky, ale hlavně si nezapomeňte hru nejdříve koupit. Rozhodně stojí za to.

IRENA

score	81%
Název hry:	ADDAMS FAMILY
Výrobce:	Flying Edge
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%

Ariel The Little Mermaid

SEGA

score
magazín počítačových her



score **35%**

Název hry: **ARIEL
THE LITTLE MERMAID**

Výrobce: Blue Sky/Sega

Žánr: Pohádka

Styl: Střílečka

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **60%**

Atmosféra: **30%**

Grafika: **45%**

Zvuk: **50%**

možná „A jak jsme to teda měli udělat, aby se postavky mohly pohybovat do všech stran?“. Potom by odpověď vypadala asi takto: „Jakkoli, ale ne tak, aby byla postava neohrabaná a nepohyblivá, kdykoli změní směr pohybu. Aby se někdy mohla taky otočit, a ne aby se prkenně naklápěla ze strany na stranu. Aby se neotáčela jako svíčka, ale trochu jako něco živého - vždyť Triton i Ariel jsou napůl ryby a ne napůl pravítka!“ Tak tohle by byla ta odpověď.

Ovšem, třeba jsou tady truhly s poklady, třeba je možné přivolat si jednoho ze tří rybích pomocníků (jeden vykopává poklady, druhý posouvá kameny a třetí odhání nepřátele), třeba má každá úroveň mapu s vyznačenými lodičkami určenými k záchraně, třeba je hra graficky misty ne úplně příšerná, ale jenom odpovídá a třeba jsou tady možnosti continue. To však ale nic nemění na faktu, že hra je špatná. A není to jen naprosto nevyřešený a nesmyslný pohyb a ovládání. V celé hře, která má čtyři úrovně a přibližně stejný počet podúrovní s finálními bossy se vyskytuje jen šest druhů nepřátel. Dnes je sice každému jasné, že podmořská flóra a fauna mizí díky znečištění moří, lovu ryb a dalším neřestem, ale až se mi nikdo nesnaží tvrdit, že počet druhů byl již zredukován na šest (a to je ještě včetně koster lidí z potopených lodí). No dobře, dobře, nebudme tak přísní, třeba ve stolní hře s názvem šachy je nepřítel jenom jeden a jak je to, pane, dobrá hra!

Jestli si myslíte, že je dětské vyčítat hře, že se tady pod vodou střílí ohnivé koule hlava nehlava a že se tady hrnou potoky lávy bez jediného zasyčení, tak mě to dětské sice připadá a je to trochu detailistické, ale uvědomte si, o co mi tady jde - přinutit vás, abyste nikdy o koupi hry ARIEL THE LITTLE MERMAID neuvažovali. Tak to už konečně pochopíte!

Samozřejmě - na tomto místě bychom mohli pokračovat ve stejném duchu dál a dál, až do úplného zemdlení, ale neuděláme to, protože nebudeme plýtvat místem, časem a hlavně energií. Nedokážete si představit, kolik energie stálo třeba mě si hru ARIEL THE LITTLE MERMAID na chvíli zahrát. Jestli to teda chcete vědět, tak mě to stálo hodně energie a navíc budu mít teď velice osklivé a strašidelné sny. Bude se mi zdát o Ursule! No to je příšerné, mám takový strach. Neublíží mi ta zlá, odporná a nehezka Ursula až se budu koupat ve vaně? Anebo - nenabodne mě Triton na svůj trojzubec, až budu na WC? Sami vidíte, jaký má ARIEL vliv na lidskou psychiku. Ale poslední odstavec se pokusím zformulovat s posledními záchvěvy střízlivého pohledu na svět. Takže:

Pokud vám záleží na vašem duševním zdraví a na relativním bezpečí vašeho MEGA DRIVE, nikdy do něj nevkládějte cartridge se hrou ARIEL THE LITTLE MERMAID. Tahle hra je ideově, graficky i zvukově naprosto dole a navíc ji příšerně a nesmyslně ovládání posouvá do kategorie her, jejichž označení jsme zatím ještě nevymysleli, ale rozhodně to brzy uděláme, pokud si softwarové firmy nedají včas pokoj a nepřestanou vypouštět takové úchytky jako ARIEL. To už si raději budu hodiny hrát s tím oblíbeným pracím prostředkem, než abych se jen jedinkrát v životě dal do hrani stejnojmenné hry...

ICE

Bublínky, rybičky, ploutvičky, ráčci a krabíci, hádci a hadíci, mušle a mušličky, Triton a Ariel, znáte to...

Tak aby bylo jasno. Nemám nic proti podivným a mírně úchylným hrám. Viděl jsem jich už desítky a některé z nich byly docela dobré. Myslím že celkem dvě. To ale nic nemění na faktu, že se mi některé z těchto podivných her prostě za žádnou cenu ne a ne zalíbí. Mezi takové hry, které se mi ani trochu nelíbí a které si zaslouží nízké SCORE patří i ARIEL THE LITTLE MERMAID. Máte moje slovo, že se vám pokusím vysvětlit proč.

Za tento paskvil je odpovědný tým Blue Sky Production a jejich jedinou omluvou je, že ARIEL je hrou poměrně novou (nechtěl jsem psát přímo starou) a od doby vzniku hry si stačili u mě malinko napravit reputaci poměrně solidní hrou JURASSIC PARK ve verzi pro MEGA DRIVE, která se celkem dala hrát. To, co předvedli v ARIEL bychom snad ani nemohli označit za těžké začátky či porodní bolesti Softwarového týmu. To co předvedli je prostě... (Uf to bylo o fous, málem jsem to sem napsal. Ale ne-napadá mě sice hned několik názvů, z nichž ale žádný nepatří na stránky SCORE, neboť tato slova zdaleka

přesahují rámec spisovné češtiny)...je prostě nedobré!

Ale pozor. Je seriózní nebezpečí, že by se někdo z vás mohl řídit heslem, že nejlepší reklama je odsuzující a urážející reklama a v záchvatu tropického šílenství by si hru ARIEL THE LITTLE MERMAID koupil. Tomu musíme zabránit za každou cenu. Nejlepší způsob je říci pravdivě, jak ARIEL vlastně vypadá a o co tady jde...

Po pravdě řečeno, nikdo asi pořádně neví, o co tady jde. Víme jen, že je tady zlá Ursula a na druhé straně hodný Triton a Ariel, kteří se musí navzájem zachránit. Trochu podivné, že, ale hra umožňuje výběr ze dvou charakterů (poměrně logicky Triton/Ariel), přičemž vždy jedna postavička je hrdinou a druhá je uvězněna - Ariel zachraňuje otce a Triton zase svou dceru. Ach bože. Abych nezapomněl - Ursula (to je ta zlá, pokud někdo zapomněl) zaklela hromadu milých veselých podmořských lodiček do podoby slizkých polypů a úkolem hry je mimo jiné zachránit i tyto nebožáčky. K tomu jim dopomáhej Bůh, normální

Castlevania

score	75%
Název hry:	CASTLEVANIA
Výrobce:	Konami
Žánr:	Horror
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	70%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

Upírsko-drákulovsko-krvavé příběhy jsou znovu na scéně. Tentokrát na scéně MEGA DRIVE, režii má firma Konami, herci dramatu jsou, jako obvykle, počítačová hráči.

Hra CASTLEVANIA není původem z končin MEGA DRIVE. Předchůdce verze pro MEGA DRIVE musíme hledat u konkurenčního SNES. Tam totiž CAATLEVANIA vznikla. Po dlouhé a strastiplné cestě se dostala i na MEGA DRIVE a tam ji také dnes najdeme. A co si o ní řekneme? Nejprve, abychom se všichni trochu báli, podíváme se na strašidelný příběh v jejím pozadí. Ne, nebude to příběh vysátých programátorů ani zubatých producentů Konami, bude to JEN příběh hry CASTLEVANIA. V roce 1897 byla dlouho trvající bitva Drakuly s lidmi ukončena jeho smrtí. Evropa byla na čas v klidu. Potom ale vypukla I. světová válka a uvrhla svět do víru ničení a temnoty. K válce vedl jediný incident v červnu 1914 a jen málokdo ví, že za vším stála jedna jediná žena (tedy „žena“). Tou ženou byla Elizabeth Bartley a byla to upírka. Vysála krev nejméně z 800 divků, za což byla poměrně spravedlivě popravena v Transylvánii (žádost o zmírnění trestu nepošla). Jenomže, co čert nechtěl (tedy v tomhle případě asi chtěl), jedna odporná stará čarodějnice jménem Drotia Tzuentes Elizabeth oživila a ta se teď snaží uchvátit Evropu a vzkrísit svého mrtvého strýce - hraběte Dracula. Naštěstí (tušil jsem to!) se dva stařeční muži dostali letitému zlu na stopu. John Morris a Eric Lecarde jsou ti dva vyvolení, kteří znovu svedou

bitvu na život a na smrt se silami zla, temnoty. Silami, které v žádném případě neji topinky s česnekem (uť - red.). Tak a je to zase tady. Klasická plošinková akční hra. Možná je klasická až příliš, takže nás ničím nepřekvapí, ale já se pořád nemůžu ubránit pocitu, že se mi CASTLEVANIA líbí. Nechápu ale proč. Znáte ten pocit - vidíte hru, která není vůbec originální, chodíte z jedné strany na druhou, ničíte potvory a sbíráte speciální předměty jako už tolikrát předtím, přičemž grafika není nijak úchvatná a nevyrazí vám dech ani nic jiného. Hrajete prostě úplně obyčejnou hru, která by logicky vzato nebyla ničím výjimečná, ale nemůžete se ubránit pocitu, že se vám líbí a že vás docela baví. Tak přesně tenhle pocit mám při hraní hry CASTLEVANIA já. Ne, není nijak originální - do tajemného zámku (a později na další cestu) se vypravuje jeden ze dvou hrdinů, každý se svými specifickými vlastnostmi

hezké scény - třeba v Atlantidě se zvedá hladina vody, ve které se vše pochopitelně odráží, pozadí je plno antických sloupů a soch (z nichž se, bohužel, jedné soše musí useknout hlavička, aby vytvořila cestu dál). Nepřátelé jsou nádherně vykreslení a s postavami finálních bossů si dali KONAMI očividně práci. Obtížnost lze naštěstí snížit na minimum, takže se poměrně daleko dostane jistě každý. Kromě toho je tady systém přístupových hesel, takže po dokončení každé úrovně není třeba se plácet vždy od samého začátku... Ano, CASTLEVANIA je jen další z řady 2D plošinkových akčních her, je tady absence originálních nápadů a už jsme to všechno někdy někde viděli. Alepoň někteří z nás. Smyslem vašeho ani mého života určitě není hra CASTLEVANIA dohrát a ten, kdo si ji nezahraje nezemře potupnou smrtí a zoufalstvím. CASTLEVANIA je průměr, ale já se přesto nemůžu zbavit pocitu, že se mi tahle hra docela líbí... ICE



POWER ON. MEANCER. SPACE
STATION DEFENDER. ACCURACY
SIGHT OFF. BINOCULAR MODULE
ON. ADJUST SHOOT. OK. LEVEL 1...

MENACER

Tak dobře. Stejně asi všichni víte, o co teď půjde, takže vynecháme zdlouhavé úvody a pařanské příběhy. Subjektem povídání na celé této stránce bude MENACER a jeho výhody a nevýhody. Než se ale pustíme do úvahy nad klady a zápory, řekneme si, co to vlastně MENACER je pro případ, že z obrázků nic nepoznáte anebo pat-



říte mezi nevidomé hráče a tenhle článek vám někdo předčítá. I když na druhou stranu - kdybyste byli nevidomí, asi by vám světelná pistole k ničemu nebyla a možná byste si s ní moc her nezahráli. Ledaže by....(KONEC! - red.).

MENACER je ve své prapůvodní prapodstatě světelná pistole (i když to není to správné slovo, lepší bude říci světelný kanón či dělo) připojitelná k MEGA DRIVE. A proč má tahle věc k pistoli daleko? Protože spíš vypadá jako malý, přenosný raketomet či plasmový kanón. Ne vážně. Kdyby šlo o skutečnou zbraň a ne o hračku, řekli bychom, že MENACER je univerzální a velice flexibilní osobní zbraň, kterou lze pro případ potřeby složit do velice malých rozměrů, ale pro rozsáhlé bojové operace nabízí široké možnosti kombinace jednotlivých částí a přesnou kontrolu střelby pomocí dvouočího zaměřování. Jenomže to skutečná zbraň není a je to pouze umělohmotná pistolka. Přesto ale není úplně nepoužitelná. Zbraň se skládá ze tří oddělitelných částí - hlavní pistole a na ni napojitelné pažby pro opření o rameno a binokulárního zaměřovače. S těmito částmi lze volně experimentovat a kombinovat je vzájemně (kombinace jsou dohromady čtyři). Ke zbraňi přísluší ještě infračervený přijímač připojitelný k MEGA DRIVE a v krabici najdete i návod.

Pokud jste se rozhodli v nejbližší době vylopujit banku, unést letadlo či zastřelit třídního učitele, budete se muset porozhlédnout po jiné zbraňi než po nebezpečné a vražedně vypadajícím MENACERU. Pokud si ale chcete svůj MEGA DRIVE obhatit o další periferní zařízení, máte tu nejlepší možnost. Než to ale uděláte, doporučíme číst dál, protože MENACER má samozřejmě svoje výhody a bohužel i nevýhody a my cítíme odpovědnost vás na ně upozornit. Takže, začneme možná poněkud překvapivě a netradičně jeho nevýhodami, protože at se snažíme jak se snažíme, nacházíme jich více než výhod. Takže co by vás mělo od koupě MENACERu odradit? Zprvu je to příšerně velká krabice, ale s tím si už nějak poradíte. Esteticky založené hráče možná odradí barva zbraně, která je na rozdíl od všech ostatních černých periférií MEGA DRIVE šedočervená. Mezi další nevýhody, a teď už tedy skutečné nevýhody patří nutnost koupě šesti mikrotužkových baterií, protože MENACER pracuje na principu bezdrátového infračerveného záření. Ke zbraňi sice patří dvouoční zaměřovač vypadající velice přitažlivě a militaristicky, ale přes veškerou snahu se nám nepodařilo s jeho pomocí nic zaměřit vzhledem k tomu, že se nejedná o zaměřovač optický ale vzduchový (to znamená, že okuláry jsou prázdné, duté, vzduchem naplněné trubky). Pokud má vaše hlava větší rozměry než 7.5 cm v průměru a je stále spojena s tělem krkem, nepodaří se vám zároveň opřít pažbu o rameno a mířit zaměřovačem aniž byste si při tom zlo-

milli vaz či jinak výrazně změnili svou anatomii. Pokud budete přesto

chtít zaměřovat kompletně sestavenou zbraň, posadíte si zaměřovač před oči a pažba vás velmi pravděpodobně brzy udusí, neboť při zaměřování je přímo proti vašemu krku. A na závěr popisování nevýhod jednu životně důležitou radu - při koupi MENACERu si za žádnou cenu nenechávejte předvádět žádnou ze šesti her, které k pistoli přísluší. Potom byste si nejenom MENACER nekoupili, ale je velmi pravděpodobné, že byste prodáváče lynčovali za to, že vám zkazil názor na váš MEGA DRIVE a odhalil vám hrůznou skutečnost, že tak příšerné hry můžou ještě dnes existovat.

Na druhou stranu, nebudme škarohlídy a řekneme si o dobrých stránkách MENACERu. Takže - nejedná se o jedinou světelnou pistoli na světě, ale rozhodně patří mezi ty nejflexibilnější, protože nabízí možnost kombinací jednotlivých částí. Kdo říká, že pro správný požitek ze hry musíte mít zbraň kompletně sestavenou - třeba při zaměřování binokuláry je možné pažbu odejmout, ale nejlepší kombinací je podle nás hlavní modul s pažbou. MENACER pracuje na principu infračerveného záření, takže neexistuje omezení kabely a dráty a kdo chce, může okolo televize libovolně běhat a skákat a kryt se před imaginárními nepřáteli na obrazovce. A konečně - hry dodávané k MENACERu jsou opravdu příšerné, ale nejsou to jediné hry na MEGA DRIVE, které světelnou pistoli podporují (ostatně je jich šest na jednom modulu) a při hraní těch ostatních her se vám MENACER určitě hodí. Když už bude stejně výkonný, jako kterákoli jiná pistole, budete mít rozhodně lepší pocit z pevného opření pažby o rameno či zaměřování nepřátel binokuláry...

Tolik k MENACERu. Snad o této zbraňi budete alespoň chvíli přemýšlet. Než si to rozmyslíte, softwarové firmy určitě vytvoří další hry pro světelné pistole!

dodává ITO CS s.r.o.

ZLOČIN A TREST

Jak jsem již předdeslal, dnešní téma bude převážně trestná činnost související s nelegálním kopírováním a distribucí nelegálního softwaru. Hlavní právní norma, z níž se vychází u trestných činů, je zákon číslo 140 z roku 1961 Sb. ve znění pozdějších zákonů. Říká se mu Trestní zákon. Průběh vyšetřování trestné činnosti, práva a povinnosti zúčastněných osob a další maličkosti jsou dány zákonem č. 141 z roku 1961 Sb. ve znění pozdějších zákonů, tomuto předpisu se říká většinou Trestní řád. Další právní předpisy, které s naším povídáním okrajově souvisí nebudeme rozpitvát (např. výkon trestu odnětí svobody).

V úvodu musím provést výklad velice nutných a nudných pojmů z trestního zákona. Bez nich bych však nerozuměl mluvit jednotlivých paragrafů a vy zřejmě také ne. A pokud ano, pak to berte jako čtení za trest. Takže moji milí čtenáři Score vězte, že podle § 3 Trestního zákona je **Trestný čin** pro společnost nebezpečný čin, jehož znaky jsou uvedeny v trestním zákoně. Čin, jehož stupeň nebezpečnosti pro společnost je nepatrný není trestným činem, i když jinak vykazuje jeho znaky. K trestnosti činu je třeba úmyslného zavinění, nestanoví-li trestní zákon jinak. Stupeň nebezpečnosti činu pro společnost je určen zejména významem chráněného zájmu, který byl činem dotčen, způsobem provedení činu a jeho následky, okolnostmi, za kterých byl čin spáchán, osobou pachatele, mírou jeho zavinění a jeho pohnutkou. Takže zhruba jsem vám řekl slovy Zákona, co je vlastně trestný čin a jak ho máme poznat. **Znaky** trestného činu jsou vlastně popsány v jednotlivých paragrafech konkrétních trestných činů. **Zavinění** máme dle § 4 písmeno a), b) **úmyslné**, tzn. pachatel **chtěl** konat a **věděl** co činem způsobí a dále z nedbalosti podle § 5 písmeno a) sice pachatel **věděl** co dělá, ale bez přiměřených důvodů **spoléhal**, že se nic nestane, písmeno b) **nevěděl**, že svým činem něco provede ačkoliv vědět **měl** a **mohl**. Měli bychom asi vědět, že i „nedodělané“ trestné činy se posuzují dle Trestního zákona. **Příprava** § 7 je přibližně jednání, které spočívá v organizování zvláště závažného trestného činu, v opatřování nebo způsobování prostředků nebo nástrojů, v návodu nebo pomoci k takovému činu, nebo vytvářením podmínek pro jeho spáchání, i když nedošlo ani k pokusu o trestný čin. **Pokus** je jednání pro společnost nebezpečné, které bezprostředně směřuje k dokonání trestného činu, ale k dokonání nedošlo. **Příprava i pokus trestného činu** - a to je podstatné - jsou posuzovány podle trestní sazby trestného činu! Pachatel trestného činu je logicky ten, kdo se ho dopustil. Buď sám § 9 písmeno a) nebo může být těch lumpů více a pak se jedná podle § 9 písmeno b) o spolupachatele. Zákon myslí v § 10 i na další možné zúčastněné osoby: organizátora, návodce a pomocníka. Nemyslete si, že když budete „jen“ někomu radit, jak a co má udělat, aktivně „jenom“ pomáhat a nebo dokonce „jen“ organizovat počítačové pirátství, že se vám nic nestane. Budete mít stejnou odpovědnost jako vlastní pachatel, takže pozor na to! Pro potuchu některých a k lítosti většiny pirátů uvádím § 11 **Věk** - Kdo v době spáchání činu nedovršil patnáctý rok věku, není trestně odpovědný. Nemůže být tedy potrestán podle Trestního zákona. V případě, že vznikne škoda, a ta nelegálním kopírováním a distribucí vznikne, může firma požadovat v jiném právním řízení zaplacení škody třeba po rodičích. A ti, jak je jejich dobrým zvykem, potom žádají odplatu (zpravidla ne finanční) po svých nezvedených dětech - chá chá! Podle Trestního zákona jste také nepotrestatelní dle § 12 **Nepřičetnost**, kde stojí psáno: Kdo pro duševní poruchu v době spáchání činu, nemohl rozpoznat jeho nebezpečnost pro společnost nebo ovládat své jednání, není za tento čin trestně odpovědný. Chápejte: zblázníte se a začnete v hrozném množství pirátsky kopírovat a prodávat svoje kopie, policajti vás chytynou, ale vy jim ukážete papír od doktora, že jste cvoci a oni vás musí pustit. Drobná chyba je v tom, že ten „papír od doktora“ musí sepsat komise k tomu určená a vy budete muset do cvokhausu. Ale jinak je to docela dobrá finta, ne? Musím vám ještě říci, že stav po alkoholickém dýchánku se do blbnutí počítá jen u kamarádů, v trestním právu nikoli! Chcete rozveselit? Dobrá, § 23 **Účel trestu** - účelem trestu je chránit společnost před pachateli trestných

ČÁST II

ZLOČIN

Policeman zdraví čtenáře Score. Jsem tu opět se svým nudným psaním o právu, etice, počítačovém pirátství a jiných nezáživnostech. V tomto čísle vám budu hrozit povídáním především o trestné činnosti, kterou provádíte ku škodě celého národa a ke svému zmaru. Pro vaši spokojenost uvádím, že tento článek zakončuje prozatím tuto problematiku a v příštím čísle žádné podobné bláboly nebudou. Ti, které předešlá část nudila natolik, že museli minulé Score hodit do koše, nemusí číst dál a tím šetřit naše lesy. Tak tedy vzhůru do bezvědomí!

PRAVO
VE SVĚTĚ POČÍTAČŮ

činů, zabránit odsouzeným v další trestné činnosti a výchova k řádnému životu. Výkonem trestu nesmí být ponižena lidská důstojnost. Další bod u kterého puknete smichy je § 27 **Druhy trestů** - **odnětí svobody** k tomu není co dodat, prostě půjdete bruchet - **ztráta čestných titulů a vyznamenání**, což je pro většinu pařanů jistě velký strašák (he, he) - **ztráta vojenské hodnosti** představuje obrovské psychické zatížení pro nevojáky - **zákaz činnosti** - největší trest pro ty, kteří nic nedělají - **propadnutí majetku** - ááá už je to tady! Konečně přichází první lahůdka pro ty, kteří kopírují ve velkém. Tento bod je každému určitě jasný. - **peněžitý trest** - a je tu opět něco pro piráty. Takový peněžitý trest ve výši 2 000 000,- Kč, to musí být lahůdka, vidíte! Už vidím, jak se na to klepete, chá chá! Abych vás moc nestránil, peněžitý trest nelze uložit zároveň s propadnutím majetku. To jste si oddechli, že? - **propadnutí věcí** - to je trest jako stvořený pro softwarové piráty. Pravděpodobně je donutí, aby pravidelně obnovovali svůj strojový park. Tím zákon vlastně přispěje na jejich vlastním technologiím rozvoji, nebo se snad mýlím? - **vyhoštění** - například u pirátů z krmene Zulů by tento trest byl velice účinný. Vyhostit Pražáka do Horních Kotěhůlek prý nejde. - **zákaz pobytu** - ani tento trest by asi nebyl u pirátů obvyklý. Dalším trestem je dle § 29 **Vyjimečný trest**. Ten by pro nelegální kopírování a distribuci softwaru přicházel v úvahu jen kdyby pirát při kopírování jen tak mimochodem zavraždil pár set jedinců, kteří mu v tom chtěli zabránit. U výše stanovení trestu je třeba přihlídnout (laicky řečeno) k polehčujícím a na straně druhé k přitěžujícím okolnostem - § 33, 34. V krátkosti si některá vyjmenujeme. Nejprve **polehčující okolnosti**: pachatel spáchal trestný čin např. v silném rozrušení (vyhrál v Tutovce), ve věku blízkém 18-ti let tj. zdravý sedmdesátník, pod vlivem hrozby nebo nátlaku

(ženatí vi o čem mluvím), vedl před spácháním trestného činu řádný život (to je dnes snad nespornitelné), trestného činu upřímně litoval... **Přitěžující okolnosti**: pachatel spáchal trestný čin např. ze zvlášť zavrženíhodné pohnutky, surově, zákeřně, se zvláštní lstí, využil zvlétné pohromy, byl organizátor, člen organizované skupiny nebo spolčení, trestný čin páchal nebo v něm pokračoval delší dobu! a páchal více trestných činů. Více vás už nebudu tímto zatěžovat. Pro úplnost tohoto výkladu musím dodat, že Trestní zákon ve své úvodní části řeší do podrobnosti všechny věci, které se týkají obecných zásad pro ukládání a výkon trestů. My se tím už víc zabývat nebudeme. Tyto obecné pojmy, jak jsem psal v úvodu, jsou velice důležité pro pochopení výkladu vlastního znění jednotlivých paragrafů. Tento článek vznikl na popud redakce, že by bylo záhodno vysvětlit širokému spektru čtenářů Score co vlastně se může stát softwarovým pirátům a podle jakého zákona. Je faktem, že jsem redakci určitě svým suchým tlacháním v nudných obecných pojmech zajistil úhyn čtenářů tohoto jinak skvělého časopisu. Prosim vás, omluvte tuto mladickou nerozváznost. Já si totiž myslím, že nejsme dostatečně obeznámeni s existujícím právním systémem u nás a tento výklad by měl přinést alespoň částečné pochopení temných zákutí paragrafů. No a teď se konečně pustíme do pořádné práce - výklad jednotlivých paragrafů a také se pokusíme o příklady k nim. Vezmeme si pro začátek ten nejjednodušší příklad. Zkopírujete si pro vlastní potřebu tři hry v celkové hodnotě cca 4.500,- Kč. Budete je mít nahrané na disketách i na harddisku. Někajý dobrák se to doví a řekne to na polici. Ti objektivně zjistí, že je to pravda a už máte na krku trestný čin. Z minulého povídání o přestupcích víme, že magická hranice zde činí 2.000,- Kč. Opakuji, že do 2.000,- Kč je škoda způsobená nelegálním kopírováním a distribucí softwaru přestupkem, ale pozor nad ní už trestným činem a tady opravdu přestává sranda. V našem prvním

a TREST



případě jste se dopustili trestného činu dle § 152 Porušování autorského práva kde se píše v odstavci 1) „Kdo s dílem, které je předmětem ochrany podle práva autorského, nebo s výtvořem výkonného umělce, zvukovým či obrazovým záznamem nebo rozhlasovým či televizním pořadem, které jsou předmětem práva příbuzného právu autorskému, neoprávněně nakládá způsobem, jež náleží autoru, výkonnému umělci, výrobci zvukového či obrazového záznamu, rozhlasové či televizní organizaci nebo jinému nositeli těchto práv, anebo kdo jinak tato práva porušuje, bude potrestán odnětím svobody až na dvě léta nebo peněžitým trestem nebo propadnutím věci“. Takže nyní po tomto hrozném dlouhém citátu ze zákona mi nezbyvá než znovu zdůraznit, s rozkoší mě vlastní, tresty. Odnětí svobody až na dvě léta je jasné, prostě si půjdete sednout do lochu.

Peněžitý trest by mohl představovat částka přiměřená vzniklé škodě. Stát je dobrák a nechce na nás moc vydělat, takže dle mého laického názoru by byla tak 50.000,- Kč - co to dnes pro hráče je. No a propadnutí věci je, jak jistě každý chápe, vlastně nucená inovace vašeho zastaralého hardwarového vybavení, protože o všechno přijdete, ha ha ha. Zde jsem vám ilustroval na banálním případě, že se pořizování pirátských nahrávek vyložené vyplatí a ještě můžete najít důvod k pořízení nového počítače. Tohle je případ pro takového malého paňánka, který z důvodu finanční tísně si nemohl pořídit legální hru u autorizované firmy. Navíc si myslím, že ani do současné doby si nedovedl představit, že by se svým jednáním mohl dopustit i trestného činu, což ho bohužel v právním smyslu vůbec neomlouvá.

Jak jsme uvedli v prvním případě, zkopírujeme si pro vlastní potřebu hry nad 2.000,- Kč, ale kamarád je chce také. My jsme vynalézaví a podnikaví, takže mu je prodáme se ziskem. No a kromě trestného činu tu máme i nedovolené podnikání i když jenom v přestupku. Vše se ale počítá, aby konečný efekt byl náležitě soudem vychutnán. Jenže my dobře víme, že většinou ti co prodávají herní software nejsou malé ryby. Ti většinou prodávají několik desítek her na stovkách disket. Nesnáším lidi, co se snaží tímto způsobem vydělávat, dřou z chudáků paňánů peníze a sami už ani ke hraní nemají vztah. Hráči jim nelegální kopii zaplatí, protože nemůžou žít bez Ultimy, Lands of Lore, Dune II a jiných trháků. Jenže pirát se dopouští trestného činu dle § 152 většinou v odstavci 2), který zní: Odnětím svobody na šest měsíců až pět let nebo peněžitým trestem nebo propadnutím věci bude pachatel potrestán, a) získá-li činem uvedeným v odstavci 1 značný prospěch nebo b) dopustí-li se trestného činu ve značném rozsahu. Vzhledem k rozsahu kopírování a následného prodeje u skoroprofesionálních pirátů není pochyb, že by se jich netýkal 2. odstavec. Zde hrozí peněžitý trest zřejmě kolem 2.000.000,- Kč a výše odnětí svobody je také o tři roky vyšší. Pirát by se

v tomto případě dopustil s velkou pravděpodobností i trestného činu dle § 118 Neoprávněné podnikání odstavce 1): „Kdo neoprávněně ve větším rozsahu poskytuje služby nebo provozuje výrobní nebo jiné výdělečné podnikání, bude potrestán odnětím svobody až na jeden rok nebo peněžitým trestem“. Odstavec 2) „Odnětím svobody až na tři léta bude pachatel potrestán a) používá-li k činu uvedenému v odstavci 1 jiného jako pracovní síly, nebo b) získá-li takovým činem značný prospěch. Kromě těchto dvou paragrafů je jasná skutečnost, že se jedná o organizované skupiny, které mají vypracovanou i obchodní strategii, své logo, atd. Všechny uvedené skutečnosti zapadají, jak víme z předchozího povídání, do přitěžujících okolností. Takže vesele začneme podnikat bez povolení v nelegálním kopírování a distribuci softwaru.

Pokud sledujete denní tisk nebo televizi, jistě jste si všimli, že se už na tomto poli něco děje. Tato trestná činnost je velice rozsáhlá hlavně v zemích bývalého východního bloku. Všechny právní předpisy se musely nejprve dotvořit a schválit, než se mohlo začít s jejich uplatňováním v praxi. No doba již uzrála a začínají se stahovat mraky. Znovu zdůrazňuji, není čas na hrdinství, ale čas na legální kupování softwarového vybavení. To v plném rozsahu platí i o paňánském softwaru.

Dalším velmi zajímavým bodem (alespoň pro mě) je problém virů. Cha, už vidím jak se chytáte za hlavu a na mou adresu se snažíte věty „ten je ale blbej, co nám tady kecá o trestných činech a potom mele něco o virech...“. No máte pravdu, ono to spolu nesouvisí, ale jenom zdánlivě! Jak já tvrdím, vše souvisí se vším - AIDS se sexem, viry s hraním her. Obojí je produktem nedůsledné prevence a ochrany a naší lajdáckosti. Ale teď odbočíme od takového zajímavého tématu jako je sex a budeme se věnovat nudným virům a možným trestně právním důsledkům s nimi souvisejících. Viry a jejich šíření je dnes pomalu samostatný vědní obor. K jejich rozšíření během krátké doby přispělo také nelegální kopírování a distribuce softwaru. Já si osobně myslím, že se daleko více lidí zabývá vymýšlením virů než jejich likvidací. Alespoň to tak v praxi vypadá. Dnes se najde sotva některý s vlastníků počítačové techniky, který by se s touto parádou nesetkal. Kolik z vás kousalo na monitor jak sůva z nudli, když sledoval nesmyslné hlášení a nebo když se jeho miláček odmítal se svým pánem bavit. Schválně, kolikrát jste formátovali harddisk? Kolikrát vám váš osobní přítel SCAN pomáhal přijít této záhadě na kloub. No a určitě jste virusek nedostali z originálních disket! Pokud si stále myslíte, že to nemá nic společného s nelegálním kopírováním, pak vězte, že se škaredě mýlíte. Z praxe je jasné, že viry se do počítače dostaly z nelegální kopie nějaké hry. Nechci tvrdit a ani k tomu nemám pádný argument, že viry do nelegálních kopií dávají piráti sami. No, ale někdy to tak opravdu vypadá, nějak se tam ovšem dostat musely, ne?

Pokračování příběhu může znít, někdo vám půjčí diskety s hrou a má zavírovaný počítač. A hele, vy ho máte zavírovaný taky. No tohle! Uvidíte Pepu, ten vám minule taky „půjčil“, víra a už vidím, jak říkáte: „Pepo, mám špičkovou hru, nechceš?“, a Pepa má víru, hahaha. A zase nám to funguje. Pokud máme dostatečně nový vir tak formátujeme a formátujeme. Znám dokonce některé jedince, kteří se šířením virů spolu s šířením her docela dobře bavili. Dnes ještě navíc dokonale funguje systém šíření virů prostřednictvím různých BBS, samozřejmě opět s nelegálním softwarem. Zatím jsme se viry zabývali spíše pohledem etickým a ne právním. Protože vy uděláte takovou zdánlivě malichernou věc a donesete si do práce disketu s nějakou hrou, aby vám práce rychleji utíkala. No, a chybička se vloudí, je tam vir a ne nějaký neškodný Dudlík, ale vir ničitel a bořitel. No, a vy shodou okolností pracujete v centrálním dispečinku banky a sít se rozvívá právě od vašeho terminálu. Zabudovaný systém ochrany nezareagoval, protože vy nejste přece žádný bečko a když vir tak Super. A už se nám hrouti pracně vybudované databáze a přestává fungovat všechno co přestává fungovat může. Chachá, klienti u přepážek se budou divit, jak se jim pracně nasysované penízky vzdalují ve víru tance virů. No dost už paranoidních představ a návrat do trestní reality. Jistě každý uzná, že zaměstnavateli vznikla obrovská škoda, no a vy jste se dopustili trestného činu dle § 257 Poškození cizí věci, kde se píše, odstavce 1) Kdo zničí, poškodí nebo učiní neupotřebitelnou cizí věc a způsobí na cizím majetku škodu nikoli nepatrnou, bude potrestán odnětím svobody na jeden rok nebo zákazem činnosti nebo peněžitým trestem nebo propadnutím věci. V našem imaginárním případě půjde o odstavce 2) Odnětím svobody na šest měsíců až tři léta bude pachatel potrestán, a) spáchá-li činem uvedeným v odstavci 1 na věci svědka, znalce nebo tlumočníka, b) způsobí-li takovým činem značnou škodu, c) spáchá-li takový čin na věci, která požívá ochrany podle zvláštních předpisů. Pokud jste byli opravdu dobří a štěstí za vámi stálo, pak je váš odstavec 3) Odnětím svobody na jeden rok až pět let bude pachatel potrestán, způsobí-li činem v odstavci 1 škodu velkého rozsahu.

Nedej bůh, aby vás napadlo někomu se mstít tím, že mu do jeho databáze vpusťte vir úmyslně, aby mu ji zničil. To by pro vás byl jako ušitý na míru § 257a Poškození a zneužití záznamu na nosiči informací. Tento paragraf je stvořen pro ty, kdo v úmyslu způsobit jinému škodu nebo jinou újmu nebo získat sobě nebo jinému neoprávněný prospěch, získá přístup k nosiči informací a za a) takových informací neoprávněně užije za b) informace zničí, poškodí nebo je učiní neupotřebitelnými, nebo za c) učiní zásah do programového nebo technického vybavení počítače. Ten bude potrestán odnětím svobody až na jeden rok nebo zákazem činnosti nebo peněžitým trestem nebo odnětím věci. Při větších škodách vše roste s pravidelnou úměrou třeba na pět let basy.

Sami zde vidíte celou škálu možností, jak se dostat do problémů se zákonem. Určitě řada z vás ani nevěděla, že se něčeho takového dopouští. Moji milí, dnes už nebudeme strašit příklady ze zahraničí, už přišla realita k nám. Nikomu nepřeji, aby se setkal na vlastní kůži s některými zde uvedenými paragrafy. Nikomu nepřeji, aby se do něčeho tak hnusného jako je nelegální kopírování a následný prodej načerno dostal a nedej bůh dokonce to sám dělal nebo organizoval. A pamatujte si, že čím víc kopírujete hry načerno, tím víc se blíží okamžik, kdy vás chytanou. Na závěr bych chtěl jenom vyslovit prosbu, abyste nezačali svoje protihráče bezdůvodně práskat policii. Chovejte se lidsky a sami se zamyslete nad tím co získáte tím, že budete kupovat legální software. Můj laický názor je, že méně škody nadělá půjčená legální hra, než zoufalé pirátství.

Takže úplně nakonec přísahám, že v nejbližší době nepodlehnu pokušení napsat podobné povídání a dám vám pokoj. Svoje dotazy posílejte do redakce ta mi je se škodolibostí doručí. Můžete mi i nadávat i to je forma kritiky. Pokud se někomu z profesionálního hlediska článek nelíbí, může napsat opravu, rád přijmu jakékoli rady. No, a zbytku se předem omlouvám za místo, které jsem jim uzmul na návody, recenze aj. a zaplnil je svým nesmyslným tlacháním co nikoho nezajímá.

POLICEMAN

čtenářů

Papíry, popsané papíry, haldy papírů, škrábanic, názorů, anonymů, pochval, výčitek, urážek a euforií. Na této dvojstránce se jako obvykle potkáte s nejzajímavějšími z nich. Váš ohlas na tuto rubriku je vesměs kladný, takže když už máme více stran, rozšíříme od příštího čísla Dopisy čtenářů na tři strany. Vlastně chci říct „pravděpodobně rozšíříme“, protože znáte to, časy se mění a s nimi i lidská rozhodnutí. Pařanská rozhodnutí však bývají extrémně pevná, takže se třemi stránkami dopisů už můžete v duchu počítat. Zkuste si je vybavit, takové nádherné TŘI stránky dopisů, celé TŘI! Jste zasnění se slzami v očích? My také, celé TŘI strany... ale teď už zpátky do budoucnosti, vlastně, ehm, do přítomnosti. Takže, čím jsme to chtěli začít? Aha, dopisem měsíce, tak tady je v plném znění:

Vážená redakce,

s politováním jsem vám nucen oznámit, že počínaje číslem 3 Vašeho časopisu máte o jednoho čtenáře méně. Samozřejmě mám na mysli sebe. Důvodem toho, že si váš časopis již nekupuji není jeho obsah. Nevedla mě k tomu ani cena, i když se domnívám, že těch 30 Kč je na hranici reálné prodejnosti. Za to, že jsem si Score 3 nekoupil, je odpověď na obálka - přesněji řečeno titulní strana. Když jsem uviděl Score 1 s obrázkem jakési podivné postavy, ještě jsem nic netušil, Obličej zrůdy z titulní strany Score 2 ve mně již vyvolal pochybnosti o záměru autora. Vše ujasnil obrázek ďábla ze Score 3. Jelikož zásadně nesouhlasím s projevy satanismu v dnešním světě, nemíním svými 30 korunami podporovat pravděpodobně zástupce tohoto zvráceného hnutí. Je to škoda, protože jinak vypadalo Score velice dobře. Pokud se snad mylím, přijměte prosím tímto moji omluvu za výše uvedené nařčení, v opačném případě doufám, že si uvědomíte svoji chybu a vydáte se správnou cestou, přeji vám na to dostatek času. S pozdravem

J.M. PRAHA 4.

Kdybychom měli tu příležitost, vyhlásili bychom tento dopis nikoli dopisem měsíce, ale dopisem roku. Větou roku by pak byl výraz „Vše ujasnil obrázek ďábla ze Score 3“. Ještě nikdy (a že už jsme viděli spoustu dopisů různého ražení i zkažení) jsme se tak hromadně a upřímně nepobavili. Situace v redakci vypadala jako po vyřčení Monty Pythonského „Dokonalého Vtipu“. Nejmenovaní redaktori dostali nebezpečné záchvaty smíchu, roztržili některé menší kusy nábytku a byli převezeni na intenzivní péči. Další nejmenovaný později zesnul a byl za doprovodu patřičné satanské orgie upálen a jeho popel pozřen, napatlán v krvavých satanských Deadburgerech.

Vidíte. A pak, že to my vševědoucí gamesníci z novinářské kasty máme lehké. Milý pane J.M. (tedy pokud jste přežil obálku čísla 4, která byla obzvláště kulturně vyspělá), nemusíte si dělat nejmenší starosti, jelikož se satany nemáte co do činění. Titulní obrázky na obálkách Score byly popořadě ze Strongholdu, z Bloodnetu, z Ravenloftu, nádherná příšera na čtyřce byla také z Bloodnetu, pětku zdobí Allen Breed, na tomto čísle se vyjímá kouzelník z Arény, a sedmičku uvede UFO. No vida, samé neškodné hry, ani jeden satan! Ani jeden chudinka satan a vy jste se tolik polekal. P. Lee jste tak postrašil, že si omakal hlavu, zda mu nevyrazily rohy, ale našel jen známé Parohy a uklidnil se. Na druhou stranu bychom rádi zdůraznili, že proti satanismu ale vůbec nic nemáme a dokonce nám nijak nevadí. Někdo z nás může být klidně satanista, aniž by nám to řekl a vězte, že pokud by se o tom zmínil, nebude ukamenován, ale jemně pohlažen po hlavě se slovy: „Doufáme, že se ti v pekle bude líbit. A napiš.“

Nazdárek redakce

Jelikož se zrovna pekelně nudím, rozhodl jsem se, že vám napíšu několik povzbuzujících slov. V první řadě musím pochválit lexikon, takový seký jsem už dlouho neviděl. Víte co, co takhle probrat si stránku po stránce, geniální nápad, já mám totiž jenom geniální nápa-

dy (každý jsme nějaký, někdo má vika, někdo uhry a někdo zase geniální nápady - red.). Reklamu na začátku Vám nebudu kritizovat, musíte z něčeho žít. Úvodník - i když patřím mezi nečtenáře úvodníků, ten váš si přečtu, co dál dodat, asi nic, neéé.

Novinky nemaj žádnou chybu, snad jen tu, že když už Score dostanu do ruky, tak už většinou Vámi popsané hry jsou dávno na trhu. Preview je fakt dobrý nápad. Sice tady popisujete adventury, který zrovna nemám moc v lásce, ale snad se příště dočkám něčeho lepšího. Hra měsíce, grrrr, zase adventura, no, co se dá dělat. TFX: no tomu říkám games! Po přečtení vaší recenze jsem si poslintal klávesnici a okamžitě všechny přebytečné peníze zamknul do kasy a klíč dobrovolně odevzdal matce, protože jinak bych je prožral v hospodě nebo na zábavě a pak bych byl nucen sehnat si pirátskou kopii. U ostatních recenzí jsem se nerozčilil, naopak zasmál. Zastavím se až u Doomu. Franta se nechal trochu unést, neéé? Tím samozřejmě nechci říct, že je to špatná gamesa, je fakt super. Tohle mi vnuklo výbornej nápad (nápad nebyl až tak super, takže ho vypouštíme - red.). Poster v čísle 1. byl super, ve dvojce jsem ho neviděl a ve 3. průměr...

PETR M. Z RAPOTÍNÁ

Dále autor uvádí další geniální nápady. Začátek je však nejzajímavější. Co se novinek týče, v čísle čtvrtém byly už jistě mnohem aktuálnější, protože v době, kdy vyšlo, z nich bylo na trhu okolo 5%. V tomto trendu minime pokračovat, aby naši čtenáři věděli všechno jako první a neměli těžké sny. Poznámky o adventurách s odstupem přehlížíme, náš názor podporující demokracii mezi pařany je jednoznačný. Hlavně se chceme pozastavit nad tím, že autor nesehnal číslo 2. Inu, s číslem 2 je to svízlel, vypařilo se totiž jako pára nad hrncem. Zbylo nám něco málo kusů, které se chystáme jednotlivě rozslat zájemcům.

Yo Score!

Dík, že jste otiskli můj lettr a pozdravili Mr. Laskyho. Thank you verímač. Nedovedete si představit, jaké bylo mé zděšení, když vyšlo Score tří. Důvod byl prostý, nikoliv správný: vůbec jsem nezaregistroval dvojku - zřejmě byla vyprodána dřív než vyšla. Nicméně doufám, že ji ještě seženu. Abych nezapomněl, toto je poetické přání mých kolegů Jaromira a Karla Hynka v podání Pedra, vašemu Score všeho nejlepšího, všeho best do futuro. Game over
Byl pozdní večer - první máj -
večerní máj - byl pařby čas.
Sound Blasterův zval ku pařbě hlas,
kde maminčín zaváňel apple pie.
„Ach nechod, nechod synu pařit,
zůstaneš-li, budu týden zdarma vařit“.
Nemá Pedro, nemá stání,
k PC cós ho popohání...

Mějte se, snažte se! VÁŠ PEDRO

Lidová tvořivost vždycky vítána. Mimochodem, ten Karel Hynek nám někoho připomíná. Ale ten už se za porušování autorských práv zlobit nebude. Všimli jste si, kolik velkých českých

osobnosti přišlo o největší potěšení ze života, o cívění do monitoru a mačkání fire?

Zdravím redakci Score,

předem musím napsat, že vaše recenze jsou fakt nejlepší. Proto jsem málem vyhlásil hlavou, když (promiňte, toulhe tužkou už se nedalo psát) (ano, všimli jsme si, že jsou výpady tužek časté, napadlo nás otiskovat dopisy v původních barvách - red.) Jsem se v onom časopise dočetl, že Andrew a Ice odcházejí z redakce. Vlastní popis: nejprve se z mých úst vydalo něco jako „Co?“. Vlasly se mi vznesly do prostoru, z uší začal stoupat hustý dým, oči metr před obličejem a onen časopis mi náhle shořel v ruce.

Po nějaké době mi kamarád půjčil Score 2. A já, co to vidí, oči mě jedine (celkem mám na mysli oči tři - levé, pravé a Eye of the Beholder). Ice, Andrew, Luke, Cpt. Vlada a další známé firmy. Wow, to je super! Obličej se mi rozzářil tak, jako když nejzlutější Číňan dostává dvěstě dvacet. Score je super, ale chtělo by to víc obrázků...

WEN Š. - THE JOY DESTROYER

Kam na ty přezdívký chodíte, nejdřív První krvavá sekýrka a teď Ničící potěšení, to vám takhle říkají doma? Jako třeba: „The Joy Destroyer, koukej si vyluxovat v pokoji...“. Další!

Ahoj vy všichni ve Score

Tak už držím v ruce Vaše čtvrté číslo. Radostnou eufórii z něho mi ale kazí pár malíčností.

1) Slibovali jste představení V.I.P. osob. Na text nemám vážnějších výhrad. Ale jestli Andrew, Cpt. Vlada a Mad Max vypadají jako obudné a neestetické červené cosí, tak vás ostatní v redakci litují. A co externí předpovědatelé, ti neexistují?

2) Kdo je autorem skvělé strategie megalomana v SC2000, ten LLG? Ani v redakci, ani v externích spolupracovnících ho nemůžu najít. No?

3) BLOODAXE the First !!! To je skandál! Takhle špinit paňanskou čest a slávu královského města Hradce Králové. Jestli chceš nadávat na Score, tak se přestěhuj do Pardubic, jo? Tak a máš to, sice má každý právo na vlastní názor, ale co je moc, to je moc.

Dále se nám autor představil tak, že vyplnil naše představovací dotazníky (a nebyl jediný, asi se vám ta idea líbila).

Jen tak dál, boys, jen tak dál.

PETEX A BBE Z HK.

No vida, takže i v Hradci máme své fandý - guú-úú. Co se týče té absence fotek v představování, zčásti je na vině necht některých redaktorů po slávě a zčásti zasáhla cenzura, která některé z obličejů nemohla pustit do časopisu určeného i pro mladší čtenáře. Ad 2) autorem Strategie megalomana je sám velký Lukáš Ladra. Ad 3) bez komentáře, další!

PS: hele Bebe, ty's nám poslal dva podobný dopisy, nejseš grafoman?

Nazdar Score!

Začnu zhodnocením Score, ačkoli to zcela jistě dělá každý, kdo si myslí, že jeho dopis a postřehy jsou pro vaši redakci smrtelně důležité a vůbec prostě nezbytné (jako např. já). Takže: jste COOL (to koukáte, jak jsem učenlivá a jak pozorně čtu všechno, co nezavání školou, co?), jen bych omezila videohry trochu víc, rozšířila bych Zákysník a snížila cenu, i když chápu, že toho chci trochu moc, takže to beru zpátky, abyste (první ABYSTE psáno dohromady, bomba roku! - red.) se třeba nenaštvali a nezdrazili na víc jako obranu před rejpálama, kterým je 30 Kčs moc... (forward wind)

Zakysla jsem v Prince of Persia. Ve dvanáctém kole potkám svůj odraz, zašoupnu neč, toho šmejdá proběhnu, ale co dál? Jak mám hrát dokončit?

Tak to bude asi všechno. Nelámejte diskety, neplivejte po monitorech a nejezte nad klávesnicí párky s hořící a hlavně vydržte co nej-déle.

ADÉLA B., KUTNÁ HORA

PS: takovej krásnej dopis jste ještě nedostali, co?

Nazdar Adéle, už jsi večeřela? Hm, ten byl ale suchej. Jsme rádi, že i divčí populace používá naše super mega cool výrazivo a čte Score. Určitě by sis rozuměla s naší Irenou. To zdražení je prima nápad, takovéhle tipy vždycky vítáme a nad cenou se zamyslíme. Zákysník rozšiřovat zatím nemíníme, ale možná roztáhneme dopisy čtenářů o celou stránku, to koukáte, co? Ten zákys je jednoduchý, stačí se s tím tvým „šmejdem“ rozběhnout doleva a skočit do prázdna, objeví se tam plošinky. Ty párky jsi zmínila dobře. Jeden z našich autorů kdysi sundal kryt ze své Amigy a zjistil, že mu mezi klávesami bují zvláštní mechovitá plíseň, rostoucí ze zbytků kakaa, rohlíků, hořčice, nugety a dalších neidentifikovatelných objektů (kromě UFO). Jak se tak díváme na skvělé obrázky Litil Divila na obalu tvého dopisu, začínáme přemýšlet nad tím, že bychom tyto vaše grafické tvorby mohli scanovat a otiskovat, chodí jich totiž docela dost. No, uvidíme, řekl hluchej. Ad PS - ne.

ČAO Score,

Hned, jak mě oko spatřilo Score číslo 3 a mé srdce vzpomenu na Score 1 a 2, rozhodl se můj mozek, že si ho koupím. Blážen jsem rozložil své údy po válemdě a propadl se do světa Score. Když jsem se pak probral, řekl jsem si, že vám napíšu. Za prvé, každé hře byste měli napsat její průměrnou cenu na trhu, to aby chudáček paňan věděl, jestli o ní má vůbec uvažovat. Za druhé, trochu víc obrázků by neškodilo, stejně jako uveřejňovat víc mapek a za třetí bych si přál víc návodů, recenze je hezká věc, ale recenze s návodem je ještě hezčí. Psaní recenzí je super. U recenze na Dooma jsem se válel smíchy. Jste super!

VENCA J., KRYCÍ JMÉNO „ŠAKAL“.

Zdravíme tě, Venco „Šakale“. Bůh ti zehnej a dopřej věčný pokoj v ráji za milostivé ocenění Score jako super tiskoviny. V naší milované zemi je tomu tak, že co hra, to patnáct set zlatých obchodníkovi do kapsy vysázet se musí plus minus nějaký ten zlaták, takže nemá smyslu ceny otiskovat. Z celého srdce ti děkujeme a jsme tvými služebníky. Amen. NEXT!

Nazdar herní maniaci!

Váš časopis je celkem ucházející. Grafická úprava na úrovni, recenze se dají číst a návodů superaktuální. ... forward wind V paňanském zákysníku jste radili (jméno neuvedeme - pracovním názvem Pumprlík) Pumprlíkovi z (mesto také neuvedeme). Chcť vás informovat o tom, že je to pirát napojený do evropských, hlavně polských sítí počítačového pirátství a navíc vlastní Amigu. Zkuste mu napsat o seznamu softu, on se tam o tom chlubí na celé kolo. Mně by to jako člověku s PC a originály ani nevadilo, jenže Pumprlík okradl mě dva kamarády o dost velký počet disket. Jo, abych nezapomněl, cena za jeden disk u něj je 6 Kč. Tuhle informaci podávám jen proto, abyste ji mohli zařadit do seznamu pirátů, o kterém jste psali ještě jako redaktori nejménovaného časopisu. A jestli se tento dopis rozhodnete zveřejnit, tak prosím vyzvěte Pumprlíka, aby vrátil diskety, které ukradl mým dvěma kámošům. V dopise, jenž mu poslal se jeden podepsal jako Dr. Beast a druhý Maniac Cop a balík byl odeslán na jméno T.Z. A jestli Pumprlík nemůže dohrát (a tohle raději také vykrojíme...), tak je to tím, že nemá manuál.

Loučí se s vámi ORTODOXNÍ ŽID

PS: jestli Pumprlík těm klukům ty disky vrátí, tak vám jako odměnu pošlu návod na Maupiti Island, který vy noumové nemůžete dohrát

DOPISY ČTENÁŘŮ

PPS: jako žid jsem se nemohl podepsat, protože by se mi mé okolí začalo smát, atd.

Tenhle dopis je líbovej. Takže, Mr. Žide, učinil jsi nám výhodnou nabídku a my ji židovsky přijímáme, protože za návod na M. Island dáme cokoliv. Uděláme to takhle: Milý pane Pumprlíku, abychom dostali návod na Maupiti Island, musíme tě nějak donutit, abys vrátil ukradené diskety. Budeme postupovat následovně: na tvou adresu, jež nám poslal Mr. Žid, pošleme běžný dopis, jaké od svých klientů dostáváš denně, ve kterém bude stát něco jako „Pošli seznam - rychle“. Ty nebudeš vědět, kdo tento dopis poslal a seznam nám pošleš. My ho potom KOMPLET otiskneme i s celou tvou adresou a jménem. Pokud se tomuto osudu chceš vyhnout, okamžitě vrať Maniac Copovi a doktoru Beastovi jejich diskety, za což my dostaneme návod a všichni budou spokojení. Salamounské řešení, že?

PS: svět se staví na hlavu, obrali žida!

Ahoj redakce,

Váš časopis je bezva. Postupně se zbavujete všech chybiček. Číslo 3 je už super a je mnohem lepší než ostatní české časopisy o počítačových hrách včetně nejmenovaného. Líbí se mi takto dlouhé recenze a vyhovuje poměr recenzí a návodů. Skvělá je i rubrika kultura, ke které mám ale jednu připomínku, ba i výtku. Jako prvního byste měli uvést největšího, nejlepšího, nejčtenějšího... (dalších 759 přízvisek zašlu na požádání) J.R.R. Tolkiena, klasika fantasy. Třeba místo toho, že do dvou čísel dáte C. Barkera, který je Andrewův oblíbený spisovatel, ale J.R.R. Tolkien je lepší. Jsem ochoten se hádat.

THE END. B. M.

Takže B. M., v tomhle případě uděláme výjimku a budeme se hádat. Musíme se zastat Andrewa a vyvést tě z omylu, není to z naší redakce pouze on, kdo tohoto slavného spisovatele čte, ale i ostatní. Např. Luke je námi přezdívan jako Lukáš Barker prostě proto, že přečetl všechny jeho knihy a pořad o nich mluví. Barkera čte také náš vydavatel Olda a ICE, kterému se častěji líbila kniha Damnation Game. Také František Fuka a Peter Lee jsou s Barkerem spokojeni. Vidíš, jak jsi střelil vedle? A teď to hlavní. Říkáš, že je Tolkien lepší, nežli Barker. OK, takže srovnáme například Tolkienovy povídky The Lost Tales I a Barkrovo The Great and Secret Show. To je prostě nesrovnatelné. Tolkien je mistrem slova a slohu, Barker je mistrem hrůzy a soudobě imaginace. Rádi bychom tě vyvedli z omylu. Clive Barker je známý po celém světě, není to žádná naše úchylika, kulturní revolta. Tomuto géniovi se prodávají knihy i v Indii a Latinské Americe. Mimoto je autorem mnoha filmů a grafik, jak vůbec můžeš tak rozdílné osobnosti srovnávat jako takové? Andrew v recenzí na knihu Imajika napsal, že je podle něj lepší nežli Pán Prstenů v určitých aspektech. Nejsme si však jisti, že jsi obě knihy četl a tudíž, má-li vůbec cenu tě přesvědčovat. Konec debat, Barker je skvěle - určitě si od něj něco přečteš a uvidíte.

Na konec jsme si nechali zvláštní „dopis“. Přišla nám děsně upatlaná obálka, která vůbec nešla rozlepit. Uvnitř byl malý, utřený papírek a na něm bylo napsáno: „Petr G..., Hvězdoslavova 12, Ostrava - Radvanice 71600“.

Milý Petře, udělá jsi dobře, že jsi poslal do světa své jméno a adresu. Teď už o Tobě víme. Přistě nám můžeš napsat i nějaký ten řádek, možná máš něco na srdci a chtěl bys nám něco prozradit. Víš, samotná adresa je sice hezká věc, ale znáš to, těžko se na ni odpovídá... A to je THE END.

CIAO příště, Vaše Redakce

Tetsuo - The Iron Man

aneb Japonci a železo

Jednou z mála firem jež se snaží rozpustit komerční videomandáty typu Bonton je Vision Classic Video. Neříkám vám to proto, že jsou její majitelé moji kamarádi ani proto, že by mi někdo zachrástil balíčkem peněz před hladovým čumákem. Márně prostě, jako ostatně většina z vás, už nějaké ty zkušenosti s videopůjčovnicemi, „normálními“ video-distributory a ostatní elitou klasické filmové komerce. Přiležitost vidět něco neobvyklého však nehledám u těchto velkoobchodníků, ale jinde. Donedávna bylo takovým malým promítacím sálem podivností doupě Franty Fuky, ale teď přibýlo i něco oficiálnějšího, dovozce Vision Classic. Jedním z největších skvostů jeho repertoáru jsou právě filmy Tetsuo - Iron Man (Železný muž) a Tetsuo II - Body Hammer (Tělo Kladivo). Publikuje je menší distributor nezávislých uměleckých projektů ICA Projects. Režisér Shinya Tsukamoto si oba filmy udělal zcela sám kromě hudby, kterou složil Chu Ishikawa. Náš patron C. Barker označil film Tetsuo II za „Deliriální jízdu do surreálního a podmanivého teritoria, kterou si nemůžete nechat ujít žádný Sci-fi a horror fanda“. Protože jsem si víceméně jist, že nevíte, o co se jedná, trochu vám prvního Tetsua přiblížím.

Jistě jste si všimli, jak málo japonských filmů se dostává na náš trh, celková cifra by za rok nepřešla ani desítku. Důvody jsou různé. Japonci jsou uzavření, tudíž jejich psychologické obrazy příliš nechápeme, jsou také velmi krutí. Jejich relativní duševní nesvoboda se často promítá do kultury, takže vznikají upoceně podivnosti menšího formátu. Nikde ale není psáno, že černobíle natočená, více méně amatérská, podivnost nemůže být skvělá. Mluví o prvním dílu Tetsua - Železného muže. Když jsem tuto videokazetu strčil do svého Panasonicu, nejprve jsem „nechápal“. V černobílém provedení mi autor filmu představoval všechny možné železné formace, které si můj (a evidentně i jeho) mozek dokázal představit. Strčil mi hlavu do železné hutě, pak do hrozné haldy železného šrotu, mezi zrezlé trubky, nacpal mě do křečovitěho tance kovových drátků, sroubů, železných nitek, plátů, traverz a pancéřů, až jsem si začal uvědomovat, jak blízký vztah k železu a ke kovům jako takovým vlastně mám. Železo je všude. Máte ho doma v pokoji, železná je vana, nůž, ešus, auto, železná patentka na vašich džínách se občas dotýká vaší nahé kůže.

Někdy je to třeba poklopec a chybí málo a může z toho být dotyk intimní. Tetsuo je film o člověku, který v sobě objevil lásku ke kovům. Cítí potřebu být s kovem neustále ve styku a milovat se s ním. Dalo by se říci, že kov je substance hluboce asexuální a proto si tento muž musel najít jiné cesty. Když už nestačilo polykání železek a anální styk, dostal jednoho krásného májového dne, kdy železa zval ku lásce hlas, bezva nápad. Jak tak seděl, celý upocený a vzrušený, v hromadě kovového šrotu, popadl tupý rezatý nůž, rozřízl si stehno a šup, narval si do rány kus železného těsnění. A bylo to - láska na první pohled.

My muži si určitě užijeme své při holení. Jak táhneme jemně žiletkou dolů po tváři, jemně, ale tvrdě, aby byla porážka vousů dokonalá. I náš hrdina, pojďme ho po domácku nazývat Tetsuo, se vyžíval při holení, spíše však než dobrý pocit z hladce oholené tváře, byla ve hře chladná žiletka. Jak se tak jednou holil, žileka se s prasknutím zlomila o něco na tváři. Volnou rukou nahmatal železný chlup a vytřhl ho:

ohó, roste z nás železo! Za nesmírných bolestí se mu v dalších dnech začaly vytvářet kovové shluky pod kůží, z levé tváře se mu vyloupl železný plíšek. Pak přišly trysky, které za velkého povyku vyrazily z pat. Milování s dívkou skončilo, řekněme, fiaskem, když se určitá část jeho těla změnila na paskvilní rotující vrták. Mrtvou



milou uložil Tetsuo do vany s horkou vodou, která se brzy obarvila její krví. Pak ji posypal malíčkými kvítky a jako symbol velké lásky vysoukal se svého hrtanu dlouhou železnou rourou, ze které do jejích úst pomalu skápla hustá slina - synonym posledního polibku. Vy, kdož jste se pročetli až sem, už jistě určitě víte, kolik ušlo. Tetsuo není film pro všechny. Jeho vysoce umělecké zpracování odláká pozornost konzumentů bezmyšlenkovitě akce a naopak slova nepopsatelné hrůzy a utrpení nejsou ničím vhodným pro změkčilé kritiky - profíky. Kdo jsme teda my, komu se takové filmy líbí? Někdo by řekl, že úchylové, ale to je jen taková fráze, která se používá, když chybí argumenty. Soužití s železem časem přeroste v symbiózu, kdy se

lidská tkáň plynule prolíná s kovovými částmi. Výsledek někomu připadne jako monstrum, jenomže tomuto monstru zůstává duše člověka a proto zůstává zajímavé. Scény, které jsem popisoval jsou výjimkami, ostatní obrazy jsou mlhavé, vzdálené popisují jakýsi cizí život cizího člověka zasazený do oparu neznámé a nudné společnosti. Impresivní jsou momenty, kdy si kovová horda vzpomíná na milování s dívkou v letním parku, nějak si už nemůže dát dohromady, co to ta dvě hladká těla spolu dělají. Tuhy je moment, kdy do velkého napětí, kdy v tichém pokoji Tetsuo čeká na další proměny, zazvoní telefon. Tetsuo ho zvedne a celé tři minuty říká (japonsky) do sluchátka potichu a pomalu „Haló?“, nic z toho však není, scéna skončí mlčením. Po hrozné transformaci letí Tetsuo velkou rychlostí „na procházku“ večerním Tokiem za pomoci svých čerstvě vypučených trysek. Těžce dopadne na okraj jakési železné skládky. Jde k němu dědek s tyčí. Nic nefká, ničemu se nediví, jenom pořád jde. Bez jediného slova či grimasy začne Tetsuo surově mlátit železnou tyčí, dělá to hrozně dlouho, nikdy se nedozvíte proč, prostě přišel a zmlátil železnou trosku. Jako by říkal „To máš za to, ty svině, že jsi jiná!“, hrozný moment a zase beze slov. Vážný zvrat přichází ve chvíli, kdy Tetsuo nachází druhého kovového muže. Nejdříve se pokouší jeden druhého zničit, ale při „bitce“, při které jim z těla vyrůstají pistole a děla, se do sebe zapletou a za syčení škrávaného kovu a šustění železných drátků se do sebe zamilují. Stane se z nich ještě větší monstrum, jakási kejda kovu, ze kterého nahoře kouká hlava jednoho a říká „Naše láska dobru-de svět“, načež se z hroudy vysunou kola a „proces“ dvou železných hrdinů se dá do pohybu. Hlava Tetsua hrozně znetvořená a namáčkutá do hroudy slizu při spodním okraji monstra odpoví tichým hláskem z hlubin kovu a tělesných tekutin něžným zabubláním a pak její znetvořený hrtan vytlačí něco na způsob „Ano, miláčku...“, přičemž z úst spolu s milostným vyznáním vyteče spousta odpadu. Tomu říkám Železná romantika, umělecký vrchol Cyberpunku.

Až zase jednou budete stát s žiletkou v ruce při holení, zkuste si představit, jaké by to bylo, narazit ostrím na něco kovového, na něco, co roste z vás. V jedné z příštích kulturních rubrik si povíme o skvělém Tetsuovi II, zatím aťd. „natědanoj chapi můj!“

ANDREW



A nakonec ... co vás čeká v příštím čísle?

V příštím čísle na vás čeká spousta báječných věcí, které vás určitě překvapí. Překvapí vás třeba to, že ačkoli jsme minule silbovali recenzi BENEATH A STEEL SKY, nenajdete ji v tomto, ale právě v příštím, de facto prázdninovém čísle stejně jako recenze třeba na hry RAVENLOFT, ULTIMA VIII, RAPTOR, THE HORDE, a další bomby. V návodové části vás nemine pokračování návodu na DARK SUN, první část návodu na RAVENLOFT, ULTIMA VIII, kompletní mapy na HERO QUEST II a další báječné věci. Nebudou chybět ani velmi rozsáhlé novinky, kultura, dopisy, další kolo naší soutěže, pokračování povídky Test D11, kterou si jistě oblíbíte a spousta dalších úchvatných a prázdninově laděných článků.

Červencové SCORE č. 7 bude v prodeji od 15. června 1994.

NOVÉ STUDIO MAXIM



APPLE MACINTOSH

SILICON GRAPHICS

BARCO GRAPHICS

LIND+HELL

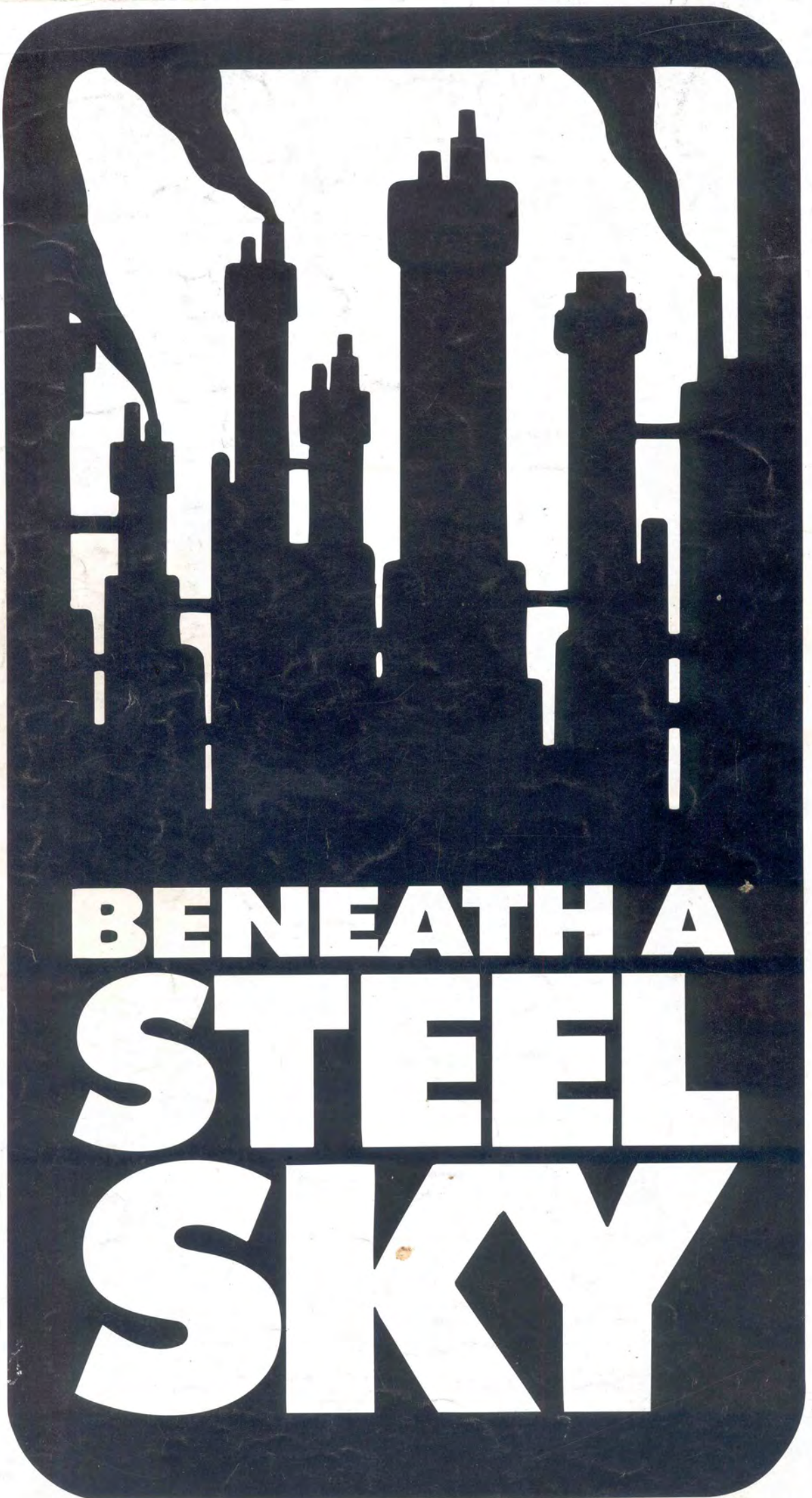
CROSFIELD

SIEMENS

DUPONT

IBM PC





**BENEATH A
STEEL
SKY**